

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES**

**A SÉRIE UFHCRAI ABRE SUAS PORTAS**

DIEGO LUAN DE MEDEIROS

Belo Horizonte  
2016

DIEGO LUAN DE MEDEIROS

**A SÉRIE UFHCRAI ABRE SUAS PORTAS**

Monografia apresentada ao Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Minas Gerais, na habilitação de Desenho, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Artes Visuais.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Ma. Maria da Conceição Pereira Bicalho

Belo Horizonte  
2016

## **RESUMO**

O trabalho a seguir tem como tema principal UFHCRAI, o título dado por mim a minha própria produção artística. Ao longo do texto a metodologia utilizada consiste em discorrer sobre tal trabalho em diversos aspectos: a composição em si, os materiais, as inspirações, as referências, os possíveis campos de relação.

Dedico-me a explicar e comentar – flertando com o lúdico – algumas figuras, os elementos visíveis e invisíveis. Apresento algumas imagens da série e as comparo com as de outros artistas, além de, consequentemente, contar parte da história embutida em tais imagens. História fictícia, fábula que alude a várias outras, de diferentes contextos, os quais serão devidamente revelados, na tentativa de partilhar ideias, tornando o trabalho acessível aos demais, já que estava bastante preso unicamente a mim, podendo até mesmo, em alguns momentos, parecer repetitivo ou redundante, na tentativa de destacar, confirmar ou afirmar ideias.

Antecipando o caráter codificado e exagerado, o qual surge em alguns pontos da escrita, digo que UFHCRAI é grande e muito abrangente em vários aspectos, além de bastante importante para mim como um amigo dos mais íntimos, tanto que, em alguns momentos, parece se manifestar na escrita como se fosse uma pessoa de carne e osso. Requer várias possíveis definições, as quais surgem ao longo da leitura, elucidando tal grandeza, criando um jogo de definições.

Definir e compartilhar UFHCRAI. Eis a principal de todas as questões, o desafio derradeiro, a raiz do problema proposto.

## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA 1</b> - Soriedem Ogeid, "O Criador" (detalhe).....	20
<b>FIGURA 2</b> - Ogeid envolto de uma aura, sentado em seu trono (detalhe).....	20
<b>FIGURA 3</b> - KAHLO, Frida. <i>Moisés</i> . Pintura a óleo, 1945.....	22
<b>FIGURA 4</b> - KAHLO, Frida. <i>Enfermos</i> . Óleo sobre tela. 1954.....	23
<b>FIGURA 5</b> - Diego Velázquez. <i>As Meninas</i> (Detalhe). Óleo sobre tela, 1656.....	30
<b>FIGURA 6</b> - Rembrandt. <i>Autorretrato</i> . Óleo sobre tela, 1661.....	30
<b>FIGURA 7</b> - Vicent Van Gogh. <i>Autorretrato</i> . Óleo sobre tela, 1889.....	30
<b>FIGURA 8</b> - Andy Warhol em seu programa de TV "Andy Warhol's TV". Getting Images, 1980.....	30
<b>FIGURA 9</b> - Marcel Duchamp caracterizado como Rrose Sélavy, fotografia de Man Ray, 1921.....	30
<b>FIGURA 10</b> - SOUSA, Maurício de. <i>Turma da Mônica – Extra</i> . 12. n., 2013.....	30
<b>FIGURA 11</b> - Alfred Hitchcock na fotografia de um jornal em cena do filme <i>Lifeboat</i> , 1944.....	30
<b>FIGURA 12</b> - Jeralt Fenrir, O Elemento Masculino (detalhe).....	34
<b>FIGURA 13</b> - Michelangelo. <i>A Criação do Homem</i> . Teto da Capela Cistina. Itália, 1508-1512.....	37
<b>FIGURA 14</b> - <i>O Nascimento de um personagem, no início de uma fantástica história, eis o Elemento Masculino - Cena 1</i> , 2014.....	37
<b>FIGURA 15</b> - Detalhe - O lápis que dá vida.....	38
<b>FIGURA 16</b> - Detalhe - Flywolf Hatiskoll.....	38
<b>FIGURA 17</b> - Detalhe – Ogeid segurando uma corda e o anjo que acena com o polegar.....	40
<b>FIGURA 18</b> - Detalhe – O sol sorridente.....	41
<b>FIGURA 19</b> - A casa de Fenrir.....	41
<b>FIGURA 20</b> - Detalhe – O Cruzeiro do Sul como adorno da cena.....	42
<b>FIGURA 21</b> - Doguete Merigold, o Elemento Feminino (detalhe).....	42
<b>FIGURA 22</b> - Zé Doxikeyro, o Espírito de Porco (detalhe).....	42
<b>FIGURA 23</b> - Os frutos proibidos (detalhe).....	43
<b>FIGURA 24</b> - Os frutos "liberados" (detalhe).....	43
<b>FIGURA 25</b> - Bizness Man (detalhe).....	43
<b>FIGURA 26</b> - Fenrir e outros animais trabalhando na indústria (detalhe).....	43
<b>FIGURA 27</b> - Ogeid utilizando a alavanca para abrir o rio (detalhe).....	44
<b>FIGURA 28</b> - Fenrir prestes a atravessar o rio poluído (detalhe).....	44
<b>FIGURA 29</b> - Os mandamentos escritos em códigos (detalhe).....	44

<b>FIGURA 30</b> - O Cafofo do Malukéden é inundado (detalhe).....	45
<b>FIGURA 31</b> - Jeralt Fenrir é salvo por um dos anjos (detalhe).....	45
<b>FIGURA 32</b> - Soriedem Ogeid pede perdão a Fenrir (detalhe).....	45
<b>FIGURA 33</b> - O zepelim de chumbo, a arca moderna (detalhe).....	45
<b>FIGURA 34</b> - O zepelim atravessando o portal para o mundo paralelo (detalhe)....	45
<b>FIGURA 35</b> - Marildo, claramente inspirado no personagem Mario Bros.....	46
<b>FIGURA 36</b> - A traição da princesa Pineapple (detalhe).....	46
<b>FIGURA 37</b> - O rei Bolsa pede para que o povo escolha quem deve ser libertado (detalhe).....	47
<b>FIGURA 38</b> - Os "olhos misteriosos" fazem Marildo mudar de ideia.....	47
<b>FIGURA 39</b> - Marildo, juntamente com seu companheiro Lagartoshi, salva Fenrir da morte (detalhe).....	47
<b>FIGURA 40</b> - BOTTICELLI. <i>O Nascimento de Vênus</i> . Óleo sobre tela, 1483.....	48
<b>FIGURA 41</b> - <i>O Despertar de Monny, a Amável</i> . Técnica mista sobre papel, 2015...	49
<b>FIGURA 42</b> - <i>Jerusalém</i> . Placa 47.....	56
<b>FIGURA 43</b> - <i>Jerusalém</i> . Placa 76.....	56
<b>FIGURA 44</b> - <i>Jerusalém</i> . Placa 6.....	56
<b>FIGURA 45</b> - <i>Jerusalém</i> . Placa 28.....	56
<b>FIGURA 46</b> - <i>Jerusalém</i> . Placa 39.....	56
<b>FIGURA 47</b> - <i>Jerusalém</i> . Placa 11.....	56

## **SUMÁRIO**

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>DESVENDANDO MISTÉRIOS: AS QUESTÕES POR TRÁS DA SÉRIE .....</b>	<b>9</b>
<b>A AUTORREFLEXIDADE: SER INDIVIDUAL E COLETIVO SIMULTANEAMENTE .</b>	<b>17</b>
<b>BEM-VINDOS À OBRA; EXPLICANDO AS IMAGENS – QUASE – INEXPLICÁVEIS</b>	
.....	<b>34</b>
Ato 1, "Gênesis": .....	42
Ato 2, "Nas Terras Inferiores": .....	43
Ato 3, "Reviravolta": .....	45
Ato 4, "O Companheiro Distante":.....	46
<b>OUTROS CAMPOS DE RELAÇÃO .....</b>	<b>52</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>61</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>64</b>

## **INTRODUÇÃO**

O longo texto que se segue inevitavelmente surge da vontade natural de se fazer um balanço, uma análise acerca da minha principal produção artística, a qual iniciei e a qual dedico atenção, por volta dos últimos dois anos e meio, reservando enfim um espaço essencial e justo para a pesquisa e a escrita.

Depois de tanto tempo trabalhando em diversas imagens produzidas é chegada a hora de dar uma pausa na prática e, enfim, dedicar-me um pouco à teoria; um convite à reflexão, para parar, respirar e, ao menos, tentar entender e explicar o que está impulsionando o processo; quais seriam as referências e influências mais prováveis e o porquê de tudo isso, se é que por certo há um entendimento ou explicação lógica e convincente. O que é e no que consiste, onde está, de onde vem, de onde surgiu, para onde vai, no que, possivelmente, vai dar?

Um momento oportuno para deixar de lado o individualismo do entendimento da obra e ser mais sociável e amigável compartilhando questões, experiências com os demais, para que todos possam entender, ou, ao menos, esboçar uma compreensão ao se depararem com os devidos elementos, símbolos ou signos da obra. Ou ainda, quem sabe, provocar exatamente o contrário e deixá-los intencionalmente confusos. O importante, de fato, é causar alguma reação ao leitor, seja ela satisfatória ou não, em detrimento a uma insignificante indiferença. Mais vale uma crítica feroz do que ter o trabalho simplesmente ignorado. UFHCRAI provoca e quer ser provocado, e não desdenhado, subestimado.

Abrem-se então as portas de um vasto universo teórico-artístico para quem quiser entrar e se deixar contaminar. Um universo particular de simbologias que buscarei esclarecer da forma mais proveitosa possível, esmiuçando-as a partir de algumas leituras. Uma tarefa que se apresenta a mim, certamente, enriquecedora e prazerosa, e que pode – por que não? – servir para explanar alguns pontos e questões do projeto até mesmo para este autor que vos

escreve – qual seria, de fato, a natureza do trabalho, por exemplo –. algo que tenha sido esquecido, que não tenha sido dada a devida atenção ou dedicação que provavelmente mereceria.<sup>1</sup>

É chegada a hora derradeira de discutir e contextualizar minuciosamente a obra denominada "UFHCRAI", com a provável intenção – ou uma delas – de me colocar a prova, produzindo um extenso texto que possa dialogar favoravelmente com o trabalho artístico e com os leitores, testando então minha capacidade de traduzir o que está desenhado e pintado em palavras.

---

<sup>1</sup> Tomo como referência neste momento a leitura rápida de Isabel Travancas em sua tese de doutorado que resultou no livro “*O Livro no Jornal – Os Suplementos dos jornais Franceses e Brasileiros nos anos 90*” que tem como uma das estratégias principais a avaliação das relações entre hierarquia e ideologias individualistas na França e no Brasil [...]. A autora analisa ainda a condição do homem moderno e a pressa [...] (TRAVANCAS, p. 22). Há individualismos distintos e há também graus e níveis diversos, não há como afirmar de forma categórica que a sociedade brasileira, como um todo, seja individualista. Isabel Travancas apoia sua análise ainda em Roberto Da Matta (1987:89). Para o antropólogo, o Brasil é um país marcado pelas relações pessoais. “Elas são fundamentais, definem identidades e organizam a vida social em muitos aspectos”. (*Idem*, p. 23).

## **DESVENDANDO MISTÉRIOS: AS QUESTÕES POR TRÁS DA SÉRIE**

UFHCRAI. Afinal, o que seria?

Para início de conversa, é fundamental esclarecer que o título peculiar, antecipado sob a forma de acrônimo significa “Uma Fantástica História Cheia de Reviravoltas Além da Imaginação”. Um nome extenso que motiva a redução às suas iniciais. Cada elemento, cada parte de tal denominação possui sua devida justificativa: a história de UFHCRAI é “Além da Imaginação”, já que é um mundo idealizado, um mundo de sonhos, um mundo particular e espetacular que me surpreende e estaria além da imaginação do espectador ou até de minha própria. Lugar ficcional, de verossimilhança onde qualquer coisa, qualquer absurdo tornar-se-ia possível. Um universo paralelo com suas próprias regras e seus próprios conceitos de certo e errado.

A história de UFHCRAI é "Fantástica", ou ainda, fabulosa, uma vez que há o desejo por algo épico, grandioso que se mostra já no próprio título da obra, algo que cause impacto e prenda a atenção do espectador, sem deixar de ser também irônico, sarcástico, cômico e, provavelmente, em tom de deboche. O desafio então é criar uma ironia ou uma piada fantástica.

A história de UFHCRAI é "Cheia de Reviravoltas", já que a narrativa está em constante mudança. Mudam-se cenários, personagens, ambientes, temas introdutórios, inspirações, rumos e rotas que propõem trajetórias diversas. O fator surpresa mostra-se presente: um desejo pelo inesperado, pelo inusitado, pelo diferente, por uma quebra na trajetória linear para levá-la a um outro patamar, para um outro canto, um outro contexto bem distinto do anterior, porém, na tentativa de jamais perder a coerência narrativa, o que gera então um outro desafio.

Do ponto de vista formal, UFHCRAI é de fato um desafio por si só, o qual começa já em sua execução: papéis comuns grandes (tamanho A2) de diversas cores e qualidades, ilustrados, utilizando e mesclando diferentes materiais como grafite, tinta guache e acrílica, lápis de cor aquarelável, pastel

seco e oleoso dentre outros. Narrativa disposta como cenas sequenciais, como um grande *storyboard*<sup>2</sup> para uma história ainda sem desfecho. Cenas repletas de movimento, um excesso de informação nem sempre muito claro já que a "confusão", a incompreensão de alguns pontos ou de elementos específicos da obra por parte dos espectadores será bem-vinda. Mais vale confundir do que de fato esclarecer, mais vale que o observador analise a figura e tire suas próprias conclusões, ou ainda, não tire conclusão nenhuma.

É benéfico e aprazível a mim que o leitor exerce seu imaginário, recorra às suas experiências particulares e associe o que está vendo ao seu gosto pessoal. Tal atitude é certamente mais proveitosa do que ouvir ou ler uma explicação já pronta sobre a qual, consequentemente, direcionará a imaginação, e o entendimento sempre na mesma direção. A interpretação de cada um é que dirá o valor da obra, o sentido que ela tem, mesmo que não necessite fazer tanto sentido, já que resultados absurdos, contendo elementos ilógicos não são descartados. Sobre o valor da obra, chamou minha atenção tal pensamento:

O trabalho de fabricação material não é nada sem o trabalho de produção de valor do objeto fabricado [...] O produtor do valor da obra de arte não é o artista, mas o campo de produção enquanto universo de crença que produz o valor da obra de arte como fetiche ao produzir a crença no poder criador do artista (BOURDIEU apud LOIO, 2009, p. 31).

O público, certamente, faz parte deste campo de produção, universo de crença, pois, ele nutre a crença na grandeza e importância – ou na falta delas – do que foi produzido. Justamente por isso, agrada-me que o espectador esteja totalmente livre para pensar e concluir o que quiser, e ainda compartilhar sua "viagem", seu "mergulho" na obra, em uma ação que tende a enriquecer o trabalho, aumentando o repertório, em suas possibilidades interativas e de interpretação. Acredito que não existem normas que facilitem a fruição de um trabalho artístico, ainda que ao longo deste estudo, desta análise textual da série em questão, tenha sido minha intenção explicar as nuances por trás da

---

<sup>2</sup> Organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado. Marca as principais passagens de uma história que será contada em um filme da forma mais próxima com a qual ela deverá aparecer na tela.

forma. Truncar a narrativa na busca do resultado esboçado em uma série de regras descobertas e/ou inventadas, direcionam o olhar e reduzem ou anulam outras alternativas óbvias de entendimento. Contribuirá para se criar uma maneira desejável, experimentar formas e mesclagem entre materiais e suporte.

UFHCRAI é um laboratório, uma grande oportunidade para a experimentação. Invenção para conhecer limites e superá-los, aprender com o processo e aprimorá-lo; transformar ideias, pensamentos, desejos, sensações e até sentimentos em imagens que não são gratuitas, pois seguem uma lógica interna. Tais imagens fazem parte de algo maior, de uma narrativa que pretendo enriquecer com referências as mais diversas.

Por ser um laboratório, o processo é uma constante experiência; materiais são combinados sem muita certeza quanto ao resultado final, – se ele será devidamente satisfatório ou não. É um estudo, uma batalha, uma vontade de sempre mudar aquilo que tenho em mãos e que me servem na criação de figuras, sem o risco de cair em uma rotina, em um lugar comum, em uma zona de conforto. Os desenhos não devem ser repetitivos ou parecerem "todos iguais", monótonos. Tenho a necessidade de constantemente introduzir novos elementos, criar contrastes e analisar o que funciona melhor em determinada situação, o que pode continuar a ser usado posteriormente e o que pode ser destacado ou deslocado. Desenhar sempre será um grande prazer e, no meu caso, uma conquista de linguagem, portanto, o trabalho não pode jamais fatigar e, se em algum momento, essa impressão surge é sinal de que algo precisa ser modificado, para que o prazer e a satisfação reapareçam.

A cor ganha grande importância neste processo: é necessário que haja muitas cores, um turbilhão de tonalidades justamente para prender a atenção do espectador, para que o trabalho não passe despercebido. UFHCRAI é um som xamânico, que chama, clama por atenção, quase como se criasse braços e arrastasse o observador para perto de si. Na busca da afecção, a cor tem destaque primordial: cores vívidas, grandes contrastes para que os desenhos brilhem em tonalidades não aleatórias. Há a preocupação em se aproveitar o

fundo do papel colorido sempre que possível. Um fundo azul pode muito bem servir para compor o céu, um fundo verde pode ser uma vegetação, o amarelo e o laranja, por exemplo, podem contribuir para uma cena em um dia ensolarado, que requeira bastante brilho e, finalmente, o preto para uma cena noturna. Busco o máximo permitível de variação da cor, fundos de diferentes tonalidades que recebam uma atribuição a mais, ao se introduzir o material, seja tinta, lápis de cor ou pastel. Em cada um deles, novas e distintas tonalidades surgem, expandindo a gama cromática.

A ideia é aproveitar, evitar o quanto puder o desperdício. Explorar da melhor maneira possível os recursos disponíveis em materiais comuns e mais acessíveis, sem medo ou receio de arriscar, de errar a mão, de exceder, já que a princípio não há tanto planejamento, aliado ao fato da descoberta de que o excesso desperta grande interesse.

Uma súbita ideia, uma nova referência adquirida, um desejo repentino, um sonho, um pensamento imediatamente assimilado ao processo cria-se o jogo de ver no que vai dar. A entrada em um aspecto lúdico do jogo naturalmente vai se esgotando aos poucos, e à medida que se adquire experiência com a prática se consegue segurança nos procedimentos descobertos. Não existem de fato erros, tais eventos são apenas pontos de vista inusitados. Surpresas. Não é uma questão de acertar ou errar, e sim, de diversificar, de ampliar horizontes, abrir as portas e convidar os demais a conhecer um outro mundo, uma nova visão.

O excesso de cor pode sugerir um trabalho infantilizado, contudo faz parte da malícia da obra tal infantilização aparente, justamente para compor a ironia bastante presente na série. Uma determinação: infantilização adulta, a busca intensificada na introdução de personagens no estilo cartum, na tentativa de atrair o maior número possível de distintos perfis de leitores/espectadores<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Para esclarecer algum conhecimento adquirido desde a minha infância sobre leituras de imagens em jornais é que volto a citar: [...] O ocidente e nossa sociedade imersos em ideologias individualistas apresenta-as sob dois tipos diferentes, cada um ligado a um momento histórico, o individualismo quantitativo que no século XVIII apresenta a ideia de livre competição com igualdade entre os homens, e o individualismo qualitativo elaborado no século XIX que valoriza o aspecto original e único de cada personalidade individual (TRAVANCAS, p. 23).

Essa tal infantilização, além do mais, tornou-se um fenômeno contemporâneo na arte. Apresenta um processo de antropomorfismo recorrente nas HQs, onde animais tomam forma humana, personagens sofrem deformações exageradas em seus corpos para intensificar reações. Bem ao estilo das charges e animações de cartum, o sol apresenta uma expressão facial cômica, montanhas produzem olhos e formas circulares servindo, principalmente, para camuflar questões e críticas mais sérias, mais complexas encontradas na obra. Artifícios de linguagem que antecipam e desafiam a narrativa ou até mesmo criam provocações que objetivam levar os leitores a encontrá-las, desvendá-las, e ter uma leitura mais aprofundada, superando a superficialidade. UFHCRAI está cheio de coisas escondidas.

O humor e a comicidade, ou ainda, o lúdico não poderiam deixar de estar presentes, uma vez que existe o desejo de fazer rir, de divertir, trazer alegria. Escolho o conforto e a descontração, buscando quebrar a seriedade para alcançar maneiras alternativas de exposição ou comentário sobre a obra de arte, tentando evitar o convencional. Falar, tocar em temas mais delicados de maneira satírica, irônica e principalmente cômica, engraçada, irreverente demonstram o parentesco do trabalho e minhas afinidades imediatas pelas HQs. UFHCRAI é entretenimento e não deixa de ter também a pretensão de ser uma grande piada. É pretensioso por que busca a ironia fina, busca a brincadeira, porém não a imbecilidade, o fazer tolo, descartável, que logo se cansa, e sim, uma ação que convoque o praticante à empolgação, divirta-o a ponto de querer repetir o lúdico e compartilhá-lo, torná-lo conhecido por seus amigos, em uma “piada séria e complexa”. Em outras palavras, e se me permitem utilizar tal palavra, UFHCRAI é uma droga, uma terra desconhecida pronta para ser explorada, e o espectador que estiver disposto pode muito bem se tornar o usuário, o viciado de tal droga, o desbravador de tal terra, ou ainda, o jogador. UFHCRAI é um jogo.

Rir e levar os outros a rirem, criar algo que seja considerado engraçado; tarefa que não é nem um pouco simples. O resultado pode muitas vezes ser bastante ingrato. UFHCRAI é trabalho, muito trabalho. O autor – no caso, eu – corre um grande risco de ser mal interpretado, acusado de nutrir algum tipo de

preconceito contra grupos específicos, sofrer um processo judicial e até mesmo violência física ou verbal, como no caso do jornal francês Charlie Hebdo, o qual sofreu ataques terroristas, no dia 7 de janeiro de 2015, devido à publicação de charges que satirizavam a imagem de líderes muçulmanos como Maomé. O que resultou na morte de doze pessoas. No entanto, é preciso sempre ter em mente que humor é um conceito. Cada um possui seu próprio senso de humor, – UFHCRAI tem o seu –, sua própria definição do que é para rir, do que é para chorar e do que é para se revoltar. A questão então seria conseguir a proeza de desatar um sorriso, o mais singelo que for, da parcela mais significativa possível daqueles que tiveram acesso à obra. Perambular pelo maior número acessível de culturas, épocas e linguagens para que a série seja cada vez mais assimilada e aceita, ou, ao menos, aturada. O que contribui ainda mais com o embate de grandes desafios que componham o universo “ufhcraiano”.

Sob o ponto de vista da arte moderna e contemporânea, o trabalho apresenta o desejo já comum de tentar quebrar a barreira entre o popular e o erudito, entre o contemporâneo e o clássico, entre o novo e o velho, o recente e o antigo; misturá-los, mesclá-los, fazer com que dialoguem e se percam entre si. Ampliar as nuances onde o conhecimento da cor possa ultrapassar o ora apresentado sob influências da pintura, para, futuramente, ser melhor explorado como mistura cromática gráfica. Dessa maneira, constatemos que UFHCRAI segue por dois caminhos, por duas retas ora paralelas, ora perpendiculares. Duas fontes de conhecimento e pesquisa prontas para serem referenciadas.

No conjunto da minha produção, a vertente popular e contemporânea sustenta-se nas referências comumente feitas à cultura pop: o exterior, o que vem de fora, o que está acontecendo no mundo no determinado momento da execução do trabalho que serve de inspiração para compor um personagem, um trecho da história, um gesto ou mesmo uma mensagem escondida. Ainda que, indiretamente, a série acompanhe o seu tempo, o seu contexto histórico, observo e incluo constantes citações e homenagens a elementos que fazem parte do meu universo cultural, imagens e sons marcantes que me vêm desde a infância.

Desta maneira, há frequentes referências ao universo dos videogames, TV, cinema, seriados, animações, música, entre outros signos da cultura de massa. Tais signos compõem minha linguagem, meus espaços de afecção. Quero demonstrar que minhas lembranças criaram a série, pois UFHCRAI é memória, ele também está relacionado com a lembrança das coisas agradáveis, prazerosas, como em um resgate dos momentos bons já vividos.

Junto com estas representações, estas alusões a elementos de um nicho bem específico, vêm outras referências a elementos bem mais gerais, o que seria a vertente clássica e erudita da obra: como dito anteriormente, existe o desejo por algo épico, palavra a qual, segundo o site [www.significados.com.br](http://www.significados.com.br) refere-se a uma ação heroica, que pode ser baseada em fatos apurados ou inventados. Também pode ser usada para classificar um feito como sendo memorável ou extraordinário. O gênero épico é uma narrativa em versos que apresenta um episódio heroico da história de um povo. Um gênero literário do âmbito da poesia (poesia épica), que relata os atos heroicos de personagens reais ou lendários. Portanto, na tentativa de criar uma suposta epopeia – de acordo com tal informação, o mesmo que "poema épico" que vem da palavra grega "*epopoia*", onde "*epos*" é "verso heroico" e "*poein*" é "fazer" – no caso irônica, mas ainda mantendo o conceito de heroico típico de tal gênero, a alternativa escolhida foi a de aludir aos textos clássicos, relatos históricos já bem conhecidos como as narrativas bíblicas, justamente por sua popularidade, seu caráter fantástico e enigmático; a ideia de sempre haver uma ou várias figuras de herói, de personagens benignos e justos, ou malignos e injustos, que estão sempre presentes no dualismo de algumas religiões ocidentais e em consequência, não deixa de estar também em UFHCRAI. Outras referências complementares são as histórias das mitologias grega, romana e a nórdica; o que não impede que outras apareçam em menor escala. Durante o período de criação destas imagens me senti propenso a seguir na curiosidade de desvendar, ou, ao menos, me familiarizar com essas mitologias sabendo da impossibilidade de esgotá-las neste curto período de tempo.

Em todo caso, identifico neste momento, na Bíblia, a principal fonte de inspiração para compor minha narrativa. Proponho uma investida na releitura

de algo por mim anteriormente enfrentado; um desmanche, uma desconstrução, ou talvez até uma destruição de todo um conjunto de símbolos, leis e representações que pretendo reconstituir, remontando a gosto pessoal, segundo meu próprio dicionário de simbologias e significações. Então surgem sátiras e paródias de pontos bíblicos cruciais como a arca de Noé, Adão e Eva, os dez mandamentos, entre outras passagens. Representações irônicas e cômicas de tais mitos e, mais do que isso, apresentações contemporâneas, já que a obra se utiliza da ficção para referenciar fatos do mundo real/atual, ora camuflados, ora bem explícitos em iconicidade. Retomando a antecipação da narrativa sintética da bíblia sob forma de imagem, sinto-me à vontade para poder pensar na criação de hipóteses absurdas e mirabolantes como no exemplo do Ato 3 de UFHCRAI, onde um personagem assume uma posição semelhante a de Moisés, com uma versão pessoal dos mandamentos e deslocando-se em um transporte que substitui a arca, o que será melhor explicado nas páginas 43 e 44.

## A AUTORREFLEXIDADE<sup>4</sup> : SER INDIVIDUAL E COLETIVO SIMULTANEAMENTE

Há toda uma gama de signos, símbolos, representações e referências evidentemente bem pessoais, bem próprias. Como dito no início, a série é um universo paralelo, um mundo idealizado que, por conseguinte, contempla meu mundo pessoal, aonde exponho meus gostos, preferências, pensamentos, experiências, alegrias e até paixões de maneira indireta, camouflada, recorrendo a alusões, metáforas, figuras para representarem um personagem real ou fictício, ou uma ideia. A história em si poderia ser entendida como um pretexto para poder falar de mim mesmo.

Uma forte individualidade não deixa de estar presente na obra, já que ela contém elementos que fazem parte da minha vida, trajetória, do meu cotidiano, uma iconografia própria que, obviamente, só eu compreenderia plenamente. Por isso, assumo nos desenhos e na apresentação oral a tendência: mais vale confundir, antecipar dados, criar sempre novas dúvidas e questionamentos do que simplesmente explicar, e reproduzir a mesma explicação diversas vezes e da mesma maneira – algo entediante –, nem que para isso seja necessário "incomodar", provocar o espectador, testando sua paciência, já que UFHCRAI é paciência e possui também algo de inconveniente. Ainda que a proposta deste texto seja exatamente oposta, buscando a explicação e até a sua repetição.

UFHCRAI é uma espécie de diário. Utilizo símbolos principalmente por meio de imagens, desenhos, ilustrações e gestos, além de pequenos textos, estes aparecendo escondidos, ou não, por meio de códigos, uma escrita única, desenvolvida antes da concepção de UFHCRAI. Como pode ser conferida na imagem da página 43 "os mandamentos escritos em códigos". Através destes elementos, coloco e reproduzo aquilo que sei – ou acredito que sei –, que conheci, percebi, encontrei, experimentei, descobri. Fatos ou eventos que já vivi ou estou vivendo, coisas que vi, ouvi ou senti e de que gostei ou desgostei,

---

<sup>4</sup> Termo sugerido pela professora Patrícia Franca-Huchet durante apresentações da obra na disciplina "atelê de desenho".

situações que me animam, alegram, motivam, dão significados e impulsionam uma continuação.

Recorrendo às minhas afinidades temáticas e estéticas, relaciono minha produção ao trabalho artístico de Frida Kahlo (1907-1954):

A sua sintaxe nasce de uma história de dor e esperança. Sua pintura é expressão de uma vida. Através da arte ela dribla a dor e enuncia uma palavra que traduz as raízes de sua intimidade, fazendo transbordar questões que tocam a fundo a dinâmica do humano. Sua pintura, na verdade, é uma biografia, pois aproxima-se mais da obra de um escritor. É como "uma espécie de diário, ou a correspondência de toda uma vida". (TEIXEIRA; JAMIS, 2008, p. 50).

Ainda que, por motivos bem diferentes, com temperos bem mais trágicos, Kahlo estava constantemente falando de si mesma em suas obras; todavia, de uma maneira ou de outra, todo artista visual acaba por falar de si mesmo, uma vez que pinta, desenha, esculpe, grava, filma aquilo que gosta – ou não –, aquilo que lhe dá vontade. Ainda que haja um tema pré-estabelecido, cada um terá sua própria maneira de resolvê-lo, de apresentá-lo. Sua própria visão. Toda obra carrega traços pessoais de seu executor, características únicas que o difere de todos os outros, por mais que haja semelhanças, inspirações, homenagens, releituras e até cópias.

Entretanto, Frida Kahlo, provavelmente, é um dos casos em que o aspecto pessoal na obra é bem mais forte e perceptível que o aspecto coletivo. Tendo sua pintura como uma biografia ou um diário, o processo artístico seria como um refúgio; um local para despejar suas mágoas, aliviá-las, compartilhá-las com os espectadores. Um alento, apesar de todas as intempéries pelas quais passou – doença, acidente, abortos, cirurgias, amputação. Sua obra e vida não são unicamente melancólicas, mas cheias de esperança, o que me leva a crer que optava por pintar aquilo que lhe trazia alegria, que fazia parte de seu suposto mundo particular, bem mais doce e agradável que o real. Evidenciando assim, a dualidade, o dilema de sua intensa existência: por mais dolorosos que fossem os seus dias, a pintura dava-lhe conforto, dava-lhe liberdade e força para encará-los. “A liberdade era um traço característico da obra de Frida. Sua arte não cabia em rótulos estigmatizados” (TEIXEIRA, 2008, p. 51). Frida Kahlo afirma que aquilo que pinta é sua própria realidade, esperança para encontrar

uma alternativa, uma saída no meio de seu inferno particular, "a pintura preencheu a minha existência" (KAHLO apud JAMIS, 2008, p.51).

Como para Kahlo, UFHCRAI é liberdade. Ambos partilham deste ideal. Como criador de UFHCRAI posso considerar que estou também criando minha realidade e preenchendo minha existência. A série é como um portal para um mundo bem mais agradável e prazeroso que o mundo real. De fato há uma grande individualidade, porém, o coletivo não deixa de existir. As obras querem ser vistas, querem saber, conhecer as reações de seus coadjuvantes, pois os espectadores são coadjuvantes do processo. Não haveria sentido algum em criar uma imagem somente para mim, para minha própria contemplação, por mais questões pessoais que possa haver nela.

Existe um súbito desejo de compartilhar um pouco deste mundo – do meu mundo – com todos, mesmo que não seja por eles compreendido, dar minha visão pessoal aos acontecimentos: adaptar a minha maneira, traduzir para a minha linguagem, criar e direcioná-las para um universo imaginário. Assim, qualquer coisa, à primeira vista aleatória, pode ser incluída no processo; uma situação de ocorrência, um incidente vivido ou simplesmente relatado. Uma frase, o trecho de uma música ou mesmo uma piada escutada – que pode ser transposta para a ficção sob a forma de escrita em algum lugar oculto do suporte do desenho, ou reproduzida por algum dos personagens criados. Chego a buscar formas diferenciadas, que não sejam muito óbvias, formas camufladas, que não permitam a imediata identificação, para aludir a um novo personagem ou série, aos quais, tenha sido apresentado. Isso para serem referenciados ou homenageados, uma lembrança recente ou antiga. Não parto de um roteiro pré-definido, tudo me vem na demonstração e confirmação do caráter imprevisível desta obra. Algumas ideias chegam a ser anotadas e esboçadas, mas é somente na hora da execução que a composição é devidamente planejada, uma vez que no período que comprehende o que foi escrito até o que foi executado, diversas novas ideias e sugestões possam surgir.



**Figura 1** – Soriedem Ogeid, "O Criador" (detalhe).

Uma constatação da autorreflexividade presente na obra, já que faço parte dela em todos os sentidos: não só crio, desenho, ponho cor, pinto euento a história, como também participo dela. Dentre os personagens apresentados há um me representando, justamente na posição de "Criador", inclusive recebe esta denominação no enredo da história, como um título de nobreza, apesar de possuir um nome próprio: Soriedem Ogeid, que nada mais é do que o meu nome invertido, aludindo, desta forma, à ideia de pseudônimo, um nome falso, fictício, bastante usado por poetas e escritores, ao assinar suas obras. Não há a necessidade de ser tão óbvio, colocando meu nome original. Além de pseudônimo, também há a ideia de anagrama; as letras de um nome dispostas em uma sequência diferente formando uma nova palavra. Um anagrama para referenciar algo do mundo real. Os dois conceitos remetem a algo "escondido", a uma "camuflagem", a algo que quer ser descoberto, elucidando o caráter já mencionado de jogo da série.

Soriedem Ogeid é o "Deus" do universo de UFHCRAI, o "Todo Poderoso" com súditos, aura em torno de seu corpo, trono e palácio, demonstrando a grande influência bíblica da obra. Um deus, como qualquer artista pode ser considerado ao criar uma obra de arte e, consequentemente, criar sua própria linguagem, ainda que pareça uma visão exagerada: individualista, egoísta, egocêntrica ou até megalomaníaca pelo fato de estar comparando um artista a um deus. O Criador Soriedem Ogeid criou suas próprias criaturas, seu próprio mundo e pode intervir nele, todavia, o diferencial é o fato de ser passível de erro; um deus mais humanizado e, claro, debochado, o qual possui vícios, pode brigar e até xingar, mas que não deixa de guiar, proteger, interceder por suas criaturas podendo também se desculpar e se curvar a elas. Ele tem o poder de mudar a história, os acontecimentos ao seu bem entender para ajudar e proteger as



**Figura 2** – Ogeid envolto de uma aura, sentado em seu trono (detalhe).

criaturas. Nasce então uma tentativa de, ironicamente, questionar o fato de tal Criador não usar este poder o tempo todo.

Sobre esta autorreflexividade, uma das principais características de UFHCRAI, sustento-me nas palavras de Eduardo Loio:

Danto pensa a atividade de criação artística como uma espécie de reflexão prática que define em si mesma um exame experimental da sua identidade. [...] O exercício autorreflexivo é numa atitude epistêmica de debruçar-me sobre si mesmo, num mergulho interno nas redes significativas da subjetividade do autor e na sua relação com o campo artístico. É nesta posição de sujeito artificial [...] estético que nasce um objeto que usa a autorreflexividade, construindo significados da experiência do existir de um pseudo-sujeito autorreferenciado [...], que ao perceber os componentes do campo artístico, percebe-se como elemento autorreflexivo. (LOIO, 2009, p. 28).

A autorreflexividade e autorreferenciação; características impossíveis de não se perceber bastante presentes também no trabalho de Frida Kahlo com seus diversos autorretratos (a pintura era ela) recheados de metáforas, simbologia, excesso de movimento, de acontecimentos, pinturas que aludiam a momentos específicos de sua vida, aludiam ao que estava sentindo ou vivenciando no momento da execução, aludiam aos seus ideais de vida, sociais, políticos, amorosos, etc. Como dito anteriormente, uma autêntica autobiografia pictórica, ou diário pictórico.

Um bom exemplo dessa forte autorreflexividade e excesso de acontecimento é a obra que se segue intitulada "Moisés" (1945):



**Figura 3 - KAHLO, Frida. Moisés. Pintura a óleo, 1945.**

Uma amostra do universo conturbado de Kahlo: Imagens religiosas, figuras que remetem à história de seu amado México, personalidades históricas que admirava, de um lado, e que desprezava, do outro. Um feto que chora aludindo ao sonho não realizado de ser mãe, um sol grande e centralizado, que, provavelmente, serve de amparo para esse indefeso feto, uma vez que o sol marca o início de um outro dia, um recomeço, o sol que gera novas vidas. Sendo sua história de dor e esperança, suponha-se que Kahlo preferia viver à luz da esperança de dias melhores, representados por este sol, a morrer na escuridão dos demônios e caveiras também presentes na obra, a escuridão dos percalços ao longo de sua vida. A artista associa a imagem de uma figura bíblica (Moisés) à sua própria vida, demonstrando que a autorreflexividade não, necessariamente, precisa de uma figura específica, um único personagem para representar a autora. Toda a obra, todos os elementos a representam. A pintura em questão não deixa de ser um autorretrato. Uma análise mais aprofundada pode ser lida em “[Re]leituras de Frida Kahlo”:

A pintura é de uma complexidade extrema e não há como desvelar todos os seus significados. Para que se possa acessar o seu conteúdo, é necessário captar a especificidade da linguagem pictórica pessoal da autora e o seu vocabulário peculiar. Há toda uma simbologia latente e um rico imaginário que povoa a arte de Frida. [...] A artista "usou símbolos que, uma vez decodificados, nos permitem ter um conhecimento profundo sobre a sua obra e circunstância que presidiram a sua criação. A mensagem não é hermética: os trabalhos

devem ser vistos como resumos metafóricos de experiências concretas". (TEIXEIRA; KETTENMANN, 2008, p. 54).

Entretanto, o sol libertador não é para iluminar apenas Kahlo. Como dito e observado na obra analisada, a autorreflexividade não significa falar só e sempre de si mesmo, de sua própria figura, imagem. Acredito que não existe unicamente por si, mesmo que mais individualista ou antissocial que uma pessoa possa ser. A autorreflexividade poderia, portanto, servir para se refletir em outras pessoas, à medida que elas se identificam e partilham de um mesmo sentimento, um mesmo ideal. Assim sendo, as questões pessoais encontradas na obra de Kahlo não, necessariamente, dizem respeito somente a ela; seu sofrimento também é o sofrimento de outros, seus ideais são coletivos. O exercício de sair de si fica mais explicitado nesta outra obra intitulada "O Marxismo Trará Saúde aos Enfermos" (1954):



**Figura 4 – KAHLO, Frida. *Enfermos*. Óleo sobre tela. 1954.**

A obra pode ser entendida como uma afirmação dos ideais políticos de Frida, os quais provavelmente queria compartilhar com o espectador. A artista apresenta dois lados, dois caminhos para se trilhar: um certo e seguro, e o outro, errado e perigoso. No caminho certo corre um rio azul, há uma pomba que simbolizaria a paz e o mundo desta paz; o mundo socialista da época, com

a União Soviética pintada em vermelho. No caminho mais perigoso corre um rio vermelho de sangue, há o impacto de uma bomba atômica e uma águia com a cabeça do Tio Sam, clara referência ao centro do mundo capitalista; os Estados Unidos. Uma mão surge da cabeça de Karl Marx (um dos principais nomes dos ideais comunistas) apertando o pescoço da águia. Ao centro está Frida sendo segurada por duas grandes mãos. A segurança nessas mãos seria tão significativa que a faz soltar suas muletas e deixar ser conduzida.

Nas imagens dualistas de Frida Kahlo, o marxismo então seria a "cura" para a "doença" do capitalismo, pela qual a população está sofrendo. É um aviso, um alerta; sua posição é tão segura a ponto de incluir seu ídolo político e endeusá-lo: ele está derrotando o mal e envolvendo o corpo de sua "discípula" com suas mãos que exalam sabedoria, alusão ao olho em uma delas. A pintura definitivamente não diz respeito somente à Kahlo, mas a toda uma nação, ou a todo o mundo. É uma questão social e de época.

Este movimento de sair de si já inicia muito antes, se observamos o conjunto de suas obras. O maior número de obras, aproximadamente 55, está na categoria de autorretratos. Com o passar do tempo, Frida amplia este repertório de autorretratos. Ela soma outros elementos e pinta outras cenas. As pinturas onde ela se representa inserida num contexto ou cenário em alguns casos são críticas sociais [...]. Com o passar do tempo ela consegue distanciar-se um pouco de si mesma, ampliar o seu foco. Além de pintar sua dor, pinta a dor do povo mexicano. Ela pinta a sua dor identificada com a dor das outras pessoas, e ali parece que ela transcende o próprio enrijecimento, característico dos autorretratos. (DREBES *apud* EGGERT, 2008, p. 63).

Não basta apenas criar, é necessário participar, estar incluído na história, no enredo da obra para partilhar um pouco de si com os outros. Uma história não tem nenhuma força se não houver ouvintes e visualizadores, e claro, críticos. É necessário alguém para dar sua opinião, comentar, argumentar ainda que sua visão e constatação sejam completamente às avessas do que de fato foi pensado. A vontade de "ser mostrado" ganha mais força, já que, tendo a obra de Kahlo como argumento, UFHCRAI é um trabalho que deseja ter ares intrigantes, ou seja, uma obra desejosa de que o espectador "brinque" com ela, mas que não o ajuda muito nesta brincadeira, não lhe dá um "manual de instruções".

Tendo em vista minha produção e aludindo às questões em Kahlo, digamos que a arte estaria imitando a vida, ou disfarçando-se dela, ou ainda talvez fosse o contrário. Quando me desenho, saindo de mim e me personificando no Criador, apresento meu universo para todos, e, neste mundo particular, uma história está acontecendo. Uma demonstração da união entre autor e obra; apresenta dois elementos que não podem e que não há o porquê de serem separados. Colocando-me dentro da obra, esta união fica ainda mais acentuada. Estou virando então parte da obra, e a obra, aos poucos, também parte de mim. Um esboço, uma ideia de como seria a vida, uma trajetória em um suposto mundo paralelo com leis distintas. Como seria, portanto, viver em um mundo governado sob minhas próprias leis.

UFHCRAI é uma fantasia apresentada aparentemente como uma fuga ou desdém da realidade para recomeçar do zero, sendo que essa tal realidade, supostamente, não se mostra tão atrativa, e não haveria motivos de representá-la. Tal representação seria apenas uma repetição, uma reles reprodução daquilo que já é conhecido. UFHCRAI é meu mestre. Permitiu-me, pois, uma maior liberdade para criar, para quebrar as regras com as quais já estava acostumado, surpreendeu-me ao quebrar ou ao menos ignorar por um momento aquilo que é corriqueiro, rotineiro, que já é muito bem sabido e convidar-me e a todos para o novo, para o total desconhecido e imprevisível através do desenho. Sendo que nesse universo paralelo qualquer absurdo ilógico pode vir a ocorrer, qualquer loucura pode surgir, justificando ainda mais o caráter de imprevisibilidade pela bidimensionalidade.

Agrada-me em UFHCRAI a liberdade de tratar de conceitos tais como "esquisito", "anormal", "peculiar", "tosco" e até "*trash*"; gosto particularmente do que causa estranheza, espanto, surpresa ao espectador; uma vez que o que é considerado "normal", "real" sempre cai no lugar comum. UFHCRAI é único, assim como toda obra é, uma vez que transforma à sua maneira o conceito de "realidade" até torná-lo vago. Descoberta a minha parceria com UFHCRAI, permiti-me explorar e entrar em diversas culturas – como já salientado, as culturas de diferentes crenças, mitologias, religiões – com diferentes povos e mentalidades por possuírem ideias distintas de realidade e ficção, de verdade e

mentira, certo e errado, seus próprios dogmas e leis. Pretendo esclarecer com minhas imagens o que muitas vezes gera o egoísmo, os aspectos da arrogância, da intolerância naquelas buscas obsessivas pela razão, pela dita "forma correta" que, por sua vez, pode gerar a violência e os conflitos. Buscar a realidade incessantemente pode levar à fantasia, ao absurdo ou até mesmo à loucura. Concordo com Land quando observa:

Primeiro, os seres humanos não têm acesso à realidade e, portanto, nenhum meio de perceber a verdade. Segundo, a realidade é inacessível porque somos restritos a uma linguagem que molda nossos pensamentos antes de pensarmos e porque não podemos expressar o que pensamos. Terceiro, através da linguagem criamos a realidade, e assim a natureza da realidade é determinada por quem quer que tenha o poder de moldar a linguagem. (LAND *apud* LOIO, 2009, p. 19).

Tal citação aliada às minhas experiências pessoais de vida faz-me crer que a realidade é subjetiva; o trabalho talvez nasça da tentativa de rompimento com esse conceito caótico de real, normal. Provavelmente todo artista, ao criar uma obra, cria sua própria linguagem, e, consequentemente, apropria-se de uma realidade, traduz seu mundo, seu universo particular. Pintar, desenhar, estar envolvido com alguma manifestação artística é de fato como abrir as portas para um mundo à parte com infinitas possibilidades. Esquece-se, portanto, por um momento, do mundo, dos acontecimentos a sua volta, questiona a "realidade" que o circula e entra em um processo criativo desse mundo particular, que existe somente na mente de cada artista com diversas, novas e autênticas realidades. Um conceito geral pode até existir, porém, de fato, cada povo ou cada indivíduo no mundo vive sua própria realidade, a partir de suas experiências e possibilidades.

O que seria o real? Diversas e distintas respostas certamente surgiriam, e não adiantaria incluir ou citar diferentes ideias e conceitos sobre realidade, pois, seriam apenas pensamentos vagos e pessoais sobre tal tema, os quais, dificilmente me satisfariam. Desta maneira, por incrível que pareça, o real para mim parece ser tão fictício e utópico quanto – ou quem sabe até mais que – a própria ficção. Os dois conceitos parecem se confundir e se mesclarem.

De um modo geral, pode-se dizer que o trabalho de um artista, ou mais precisamente de um criador em qualquer área ou linguagem – seja este um pintor, desenhista, poeta, cineasta, dramaturgo, compositor ou *designer* – e dependendo de sua intencionalidade, consiste basicamente na busca em criar algo novo, uma nova obra.

Toda obra passa pelo teste da resistência do tempo e/ou do julgamento das pessoas em várias épocas. Uma nova ideia, um novo pensamento, por mais influências externas que receba, mantém a genuinidade de seu autor, já que, reiterando: cada cabeça tem sua própria maneira de trabalhar, de assimilar as influências que recebe. O que o autor faz, resumidamente, é deixar algo para o mundo, algo para os outros, não só para os seus contemporâneos, mas também para aqueles que virão posteriormente. Não faria tanto sentido criar uma obra unicamente para si mesmo, por mais exclusivista ou independente que seja o seu processo criativo.

Todo autor/inventor, ao tornar-se empreendedor, inevitavelmente, por mais ingênuo que possa vir a ser, adquire um legado. O próprio texto que neste momento está sendo escrito para depois, consequentemente, ser lido pode ser considerado um legado, pois trata de abrir um diálogo com o mundo. Tal legado apresenta uma via de pensamento que esclarece a sua semelhança com um criador em relação a suas criaturas, justamente uma das ideias nas quais foi gestado UFHCRAI. Uma obra, o produto visual, a materialização dos pensamentos de tal legado é como se fosse um filho. UFHCRAI é pai e filho, simultaneamente, e requer cuidado, dedicação, atenção. Da mesma maneira que a um filho, o autor, naturalmente, fará o possível, tudo que estiver ao seu alcance ou até fora dele para defendê-lo, para protegê-lo e apontar ou aumentar as suas qualidades, seus pontos fortes, engrandecendo-o aos olhos dos demais. Assim sou eu em relação a UFHCRAI, contudo, como seu pai, não posso deixar de ser crítico, apontando os supostos defeitos e pontos que poderia melhorar quando estiver a sós com ele. De toda forma, não deixo de admirá-lo e de me orgulhar de minha criação. Um filho é o legado de seus pais e, em termos mais gerais, toda a produção do mundo é seu legado, tudo que é

produzido neste mundo é consequência para si mesmo. Não conseguimos antecipar a qualidade deste legado para o universo.

Nessa lógica progressiva e universal<sup>5</sup> observo a significação da palavra legado como: disposição, por via da qual uma pessoa confia a outra, em testamento, um determinado benefício de natureza patrimonial. Outros dicionários apresentam poder ser também definido na linguagem popular como costumes e tradições, que passam de uma para outra geração. Continuo fazendo minhas suas palavras: a verdade é que todo mundo deixa um legado na vida. Reitero a consideração de legado como aquilo que deixo para meus seguidores em meus empreendimentos e para meus parentes e amigos. Especificando melhor, trato também dos fracassos e das recuperações: O legado não importa só para você, mas também para todos que o seguem. Acredito que podemos funcionar como exemplos dados ao longo da vida, e nas formas de agir, pensar e de ajudar às pessoas. Em minha vida, o legado torna-se muito importante. Acredito que na criação de UFHCRAI abri a possibilidade de vir um dia a escrever um livro sobre minha produção que considero *in progress*. UFHCRAI é de fato um *work in progress*.

Em todos os casos, independentemente de qual seja o ofício, o autor evidentemente faz parte da obra. Ele é e deixa o seu próprio legado, pois dá sua própria visão, interpretação particular de um fato, acontecimento, objeto e contexto ao transportar para o papel, para a tela, ou qual seja o seu suporte. O legado adquire suas características como se fosse um pedaço de si. Um relato de suas vivências, de suas memórias, de seus sentimentos, de sua própria vida apresentado e transformado pela linguagem. Só o autor poderá explicar sua criação, ele é quem dará a chave adequada, mais convincente que qualquer outra. No caso de UFHCRAI e, à primeira vista, não há por que separar-me de minha criatura – como também não há motivos para separar qualquer trabalho artístico de seu respectivo autor. Percebo que, em sua trajetória, forçou-me a mudanças de intenção, apresentando hoje um outro legado totalmente avesso

---

<sup>5</sup> Dicionário Michaelis. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=legado>. Acesso em: 26/05/2016. Dicionário Houaiss. Disponível em: <http://www.dicio.com.br/legado/>. Acesso em: 26/05/2016.

– sem, necessariamente, ter perdido seu sentido original – o que não é de todo ruim, pois apresentou-me outras questões satisfatórias estimulantes à imaginação do espectador. Algo que pode muito bem ocorrer em qualquer obra, com qualquer artista.

Uma vez sendo o autor parte integrante da obra, faz sentido que ele se represente no desenho e vire um personagem do mundo fictício, da história que ele mesmo criou; afinal, é ele o verdadeiro protagonista da história. Ele é o elo entre seus personagens e seus espectadores em qualquer história que inventar. Ele é aquele que esclarecerá e convidará os demais para a inclusão ao “novo mundo”. Portanto, sou eu, o autor, o criador, a pessoa que melhor comprehende o trabalho que está em discussão. Sou o protagonista, o personagem principal do universo de UFHCRAI; o que justifica a existência de Soriedem Ogeid, minha personificação, ainda que até o momento apenas mais como testemunho vivo da narrativa do que sujeito de fato ativo. S. Ogeid justifica-se no recurso da autorreflexividade encontrado em obras não só de Frida Kahlo, mas também de Diego Velázquez, Rembrandt, Vincent Van Gogh, Andy Warhol, Marcel Duchamp, Alfred Hitchcock, e mesmo de Maurício de Souza, além de considerados vários trabalhos de qualquer natureza, não necessários e somente nas artes plásticas ou visuais. Encontro justificativa para o conceito de autorreflexividade, ao aprofundar, estreitar a relação autor-obra:

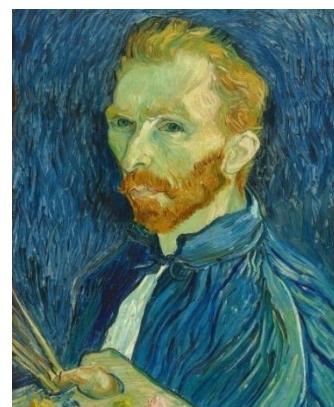
A propriedade básica particularizadora da metadiscursividade é a da autorreflexividade do discurso: este se elabora focalizando-se a si mesmo, pela conjunção do que é dito com o ato de dizer. Por reportar o discurso ao ato de enunciação que o cria, autorreferenciando-se, o metadiscurso constitui-se simultaneamente como discurso e como glossa sobre o discurso. [...] Pela característica da autorreflexividade, a metadiscursividade tem um ponto em comum com a metalinguagem, compreendida como fenômeno de autorreferenciação da língua: a frase metalinguística centra-se no próprio código verbal que está na base de sua formulação, incidindo sobre propriedades de forma e significado dos signos linguísticos. Remetendo, assim, à estrutura da língua enquanto sistema, a metalinguagem, tomada por este ângulo, diferencia-se da metadiscursividade, por prescindir de um elemento fundamental para a operação metadiscursiva, que é a focalização do contexto discursivo. (RISSO; JUBRAN, 1998).



**Figura 5** – Diego Velázquez. As Meninas (Detalhe). Óleo sobre tela, 1656.



**Figura 6** – Rembrandt. Autorretrato. Óleo sobre tela, 1661.



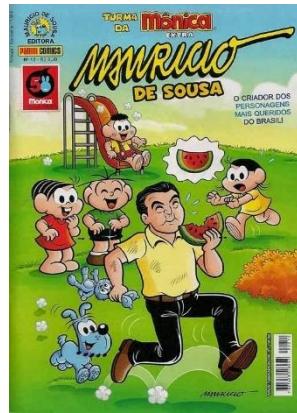
**Figura 7** – Vicent Van Gogh. Autorretrato. Óleo sobre tela, 1889.



**Figura 8** – Andy Warhol em seu programa de TV "Andy Warhol's TV". Getting Images, 1980.



**Figura 9** – Marcel Duchamp caracterizado como Rrose Sélavy, fotografia de Man Ray, 1921.



**Figura 10** – SOUSA, Maurício de. Turma da Mônica – Extra. 12. n., 2013.



**Figura 11** – Alfred Hitchcock na fotografia de um jornal em cena do filme *Lifeboat*, 1944.

Todavia, não se deve desmerecer e menosprezar o espectador, o qual tem tanta importância quanto o autor, ou, em alguns casos, talvez até mais. Afinal,

ninguém cria um legado apenas para si mesmo. Para que uma obra adquira valor é necessário que alguém a tenha contemplado, é necessário que outros ao menos a conheçam para dar seu parecer, favorável ou não. Um autor não pode viver sempre em isolamento, ainda que o ato de observar seja individual e particular.

Um observador pode contemplar muitos atores, os quais, em conjunto, oferecem o espetáculo que se desenrola diante de seus olhos. [...] O modo contemplativo de vida pressupõe o retirar-se da maioria; isso singulariza-o, por assim dizer, porque a contemplação é uma ocupação solitária, ou, ao menos, desenvolvida em solidão. (ARENDT, 1993, p. 76-77).

É uma união de isolamentos – de contemplações e conclusões próprias – que criam uma coletividade; já que após ou durante a observação, a contemplação, as conclusões e experiências podem ser compartilhadas, discutidas, além de que outros pontos de vista podem ser buscados. Os isolamentos do autor e do observador entram em choque e se unem, dando o real valor, o real potencial que a obra terá. É condição necessária que o legado tenha algum significado para seus herdeiros.

A atividade artística pode parecer uma atividade individual a princípio, mas na realidade não é. Mesmo que seja necessária apenas uma pessoa para tal trabalho, um artista não trabalha sozinho. Sem o retorno de um público, sem comentários ou críticas, ele não irá muito longe. Ninguém faz nada sozinho, tornar pública a obra é fundamental, pois, o que torna uma obra ou um evento em qualquer meio famoso, histórico, memorável, de fato não é o executor em si, e, sim, o público que lhe dá os devidos créditos. A divulgação, a repercussão, o compartilhamento da notícia, das informações acerca do ocorrido, sejam verídicas ou exageradas, é o voto de confiança que o público dá ao que foi criado. Acredito que o teor, a densidade do conteúdo possa estimular e atiçar a curiosidade das outras pessoas. O interesse que gera aprovação ou desaprovação é essencial para haver opiniões ainda que divergentes.

Por mais forte que seja a autorreflexividade, só ela não basta; é importante também uma reflexividade coletiva, mútua, para que a obra se reflita nas outras

pessoas e faça algum sentido para elas, lhes desperte algum interesse, por menor que seja.

[...] Ao discutir a produção de obras de arte em sua relação com o gosto, que julga e decide sobre elas, confronta-se com um problema análogo. [...] Estamos inclinados a pensar que para julgar um espetáculo, devemos antes ter o espetáculo - que o espectador é secundário em relação ao ator; tendemos a esquecer que ninguém em sua plena razão apresentaria um espetáculo se não estivesse certo de ter espectadores para assisti-lo. Kant está convencido de que o mundo sem o homem seria um deserto e, para ele, um mundo sem o homem significa: sem espectadores. (ARENDT, 1993, p. 79).

Julgar: é exatamente isso que o espectador faz; sua principal função, uma ação natural e automática. E, tal ato acaba nos levando para velhas questões como "o que agrada e o que desagrada", e por consequência, aquilo que agrada ou desagrada ao olhar, em outras palavras, é aquilo que se considera belo ou feio, bom ou ruim, questões de gosto, ou seja, extremamente pessoais, porém discutíveis.

O gosto é individual, porém o ato de julgar é coletivo. À medida que se exponham os diferentes gostos que entrarão em conflito, trava-se uma batalha para decidir inutilmente qual é o mais legítimo de todos.

O gênio cria e produz. O gosto julga se é bom ou não, se é belo ou não. Um não pode existir sem o outro, da mesma maneira que um autor não pode existir sem um público e vice-versa. O autor precisa que sua obra seja vista, conhecida, e o público precisa de algo para julgar.

Somos espectadores o tempo todo. Certamente muito mais espectadores do que autores, já que, a todo momento, somos confrontados com algo novo; uma nova situação, novas pessoas, novos lugares, novas possibilidades. A vida parece nos colocar constantemente em posição de julgamento, há a toda hora uma nova escolha para se fazer, a toda hora julgar qual é o melhor caminho, a qualquer hora conhecer uma nova pessoa e tirar suas conclusões, suas percepções acerca dela, acerca de um objeto, de um acontecimento.

Como Arendt, insisto que definitivamente observamos muito mais do que criamos e, por consequência, o gosto parece nos influenciar bem mais que o

gênio, tanto que o próprio gênio parece ser mais influenciado pelo gosto do que o contrário. Da mesma forma, a influência de uma obra pode atravessar séculos para provocar um julgamento e vir a influenciar a criação contemporânea. Em qualquer dos casos, observo que a criação não parece influenciar o julgamento na mesma intensidade. O que me faz considerar a imensa importância do espectador, do seu julgamento, do simples fato de ele ter tido acesso à obra.

## BEM-VINDOS À OBRA; EXPLICANDO AS IMAGENS – QUASE – INEXPLICÁVEIS

UFHCRAI é ímpar assim como o Criador Soriedem Ogeid. A história acompanha a trajetória de outro personagem de mesma importância desde sua criação, seu nascimento, mas cuja característica e personalidade os diferenciam. Ou seja, apesar de Ogeid ser o Deus de tal mundo e o elemento que me torna personagem, ele não recebe o título de protagonista, posição que é delegada na verdade a uma de suas – mais precisamente minhas – criações, conforme esclareço a seguir.

A narrativa de UFHCRAI aborda todas as privações e desafios pelos quais este protagonista passará. Uma contínua aventura que pode se modificar completamente a qualquer momento – lembrando: "cheia de reviravoltas" –, com novos ambientes surgindo constantemente, outros personagens e tramas para interagir, novos amigos e inimigos.



**Figura 12** – Jeralt Fenrir, O Elemento Masculino (detalhe).

Passo, portanto, a descrever o personagem que atende pelo nome de Jeralt Fenrir, o qual recebe a alcunha de "O Elemento Masculino", inspirado muito anteriormente por uma cultura massificante e popular. Ele é um personagem que já existia antes mesmo de UFHCRAI nascer, no entanto, não possuía história, origem, nem um nome oficial – recebendo, por vezes, a denominação Kaxorrão, apesar de eu nunca tê-lo pensado originalmente como um cachorro. Tal personagem, sem origem e história, é exatamente uma das principais motivações para o surgimento da obra em questão.

Seu próprio nome já demonstra a união do contemporâneo com o antigo: "Jeralt" vem de Geralt de Rívia<sup>6</sup>, personagem fictício e protagonista da série de livros intitulada "A Saga do Bruxo Geralt de Rívia" (*Wiedźmin*, no original),

<sup>6</sup> Originalmente o nome de Jeralt Fenrir era grafado com "G". A mudança ocorreu para lhe dar mais singularidade. Não havia nenhum motivo plausível para manter a grafia original. O trabalho está em constante mudança.

escrita por Andrzej Sapkowski, inicialmente em 1986, a qual, por sua vez, foi adaptada para uma série de videogames chamada *The Witcher*. "Fenrir" é o nome de uma figura lendária da mitologia nórdica; um lobo monstruoso inimigo do deus Odin.

O personagem em análise é de fato um lobo – e não um cachorro –; figura geralmente associada ao predador cruel e ao "mal", principalmente em histórias infantis. Na Idade Média o lobo era aquele que levava à boca do inferno, devorador de crianças. Seja pela sua aparência feroz, o fato é que alheio a isso, em algumas tradições o lobo é um protetor, um guardião; no arquétipo dos animais de poder, proveniente do xamanismo, ele é o mais fiel dos guias animais, o professor da tribo, aquele que vai em busca de novas ideias e as compartilha com os demais. Apresentar novas ideias; provavelmente seja esta uma das tóricas do trabalho, novas possibilidades, uma nova visão para algo já bem explorado. O lobo é uma figura intrigante, misteriosa por suas associações a diferentes crenças, selvagem, diferentemente do cão, socializado, que pode ser facilmente domesticado.

Jeralt Fenrir não é misterioso nem selvagem. Por outro lado, é, sim, um protetor, justo, na medida do possível, fiel, um líder, uma espécie de guia. Um pastor que conduz o "rebanho" constituído por outras espécies de animais ao caminho "certo", um tipo de intermediador entre o deus – o Criador – e as outras criaturas.

No entanto, ele não deixa de ser um anti-herói, passível de erro. Fraco, ingênuo, tolo, e claro, cômico e irônico, que necessita sempre de um artifício externo para ludibriar seus desafios. Demonstra a dependência por crenças, por uma "intervenção divina" em espera incessante por um milagre, por uma solução "caída do céu" que gera a acomodação, muito presente em nosso cotidiano. Fenrir, como personagem, pode aprender, evoluir, progredir, ganhar força, coragem, experiência até se tornar um autêntico herói – coisa que duvido<sup>7</sup>. Ele assume vários papéis, várias representações e alusões ao longo

---

<sup>7</sup> Semelhante ao Ubu Rei de Alfred Jarry e ainda ao nosso Macunaíma de Oswald de Andrade, Jeralt Fenrir é fortemente influenciado por um cristianismo moralizante.

de sua trajetória: ele é Adão, Moisés, Noé, dentre outros. As histórias, portanto, estão ligadas uma a outra; uma verdadeira jornada sem se saber ao certo qual será o próximo passo, a próxima reviravolta que mudará o panorama e levará os personagens a uma nova aventura. A história pode ser resumida como um guia dos passos deste lobo até a sua redenção, quando não mais precisará das intervenções do Criador. Como um filho que deixa de ser criança e alcança a maturidade necessária para deixar a casa dos pais e cuidar de sua própria vida, tal redenção requer muito sacrifício e conflitos, assim como são as histórias bíblicas e mitológicas.

O acrônimo UFHCRAI – Uma Fantástica História Cheia de Reviravoltas Além da Imaginação – como se extrapolasse os limites de um simples título de uma obra, apresenta-se também como protagonista, indicando dicotomias e paradoxos: uma jornada cheia de conflitos, desafios, superação, aventura, traição, que, à primeira vista, sugere uma grande seriedade e rigor na composição. Por outro lado e por sua vez, apresenta tais questões de forma irônica, debochada, muitas vezes camouflada, intencionalmente bem-humorada e talvez até profana e polêmica. Já passou pelo teste de mais de uma dezena de leitores e acredito que, dependendo, obviamente, da interpretação, tem interagido bem com o espectador.

Alimentando o sentido exagerado e megalomaníaco de Fenrir, considero esta narrativa, mais precisamente, este personagem como uma "marca registrada pessoal", minha principal criação, meu "filho" predileto. Sua origem, seu nascimento deveria ser apresentado como notável, épico, portanto, a referência escolhida deveria ser grandiosa e popular como a obra de um Michelangelo, "A Criação de Adão" (1508-1512), como pode ser visto nas figuras 13 e 14:



**Figura 13** – Michelangelo. *A Criação de Adão*. Teto da Capela Cistina. Itália. 1508-1512.

Justamente a figura que serviu de inspiração para a composição da primeira de todas as imagens da série UFHCRAI, e que justifica o codinome de Jeralt: "O Elemento Masculino", já que ele seria o primeiro homem deste mundo que está sendo apresentado pelo Criador Soriedem Ogeid:



**Figura 14** – *O Nascimento de um personagem, no início de uma fantástica história, eis o Elemento Masculino - Cena 1*, 2014.

Na escolha do papel: uma folha de cor amarela como base, tem-se a imagem intitulada "O Nascimento de um Personagem, No Início de Uma Fantástica História, Eis o Elemento Masculino - Cena 1" – demonstrando a predileção por nomes longos. Nela, veem-se os dois personagens já mencionados, O Criador e Jeralt Fenrir interagindo em posições semelhantes às dos personagens da



**Figura 15 – Detalhe - O lápis que dá vida.**

Iápis, o qual toca o indicador esquerdo de Fenrir. O lápis, seu material de multiplicação, sua principal ferramenta, é como sexo que gera vida, que cria novas figuras, uma infinidade de possibilidades, de formas e representações. O material básico de um artista, onde tudo começa, onde as ideias ganham forma e se concretizam seja com anotações ou com esboços. Um brilho emana do toque no intuito não só de destacar, mas também de engrandecer o ato, torná-lo algo fantástico. Ao redor do Criador, assim como em Michelangelo, há diversas figuras secundárias, caracterizadas como anjos – aqui com auréolas e asas; os anjos de Soriedem Ogeid são vistos em sua nudez e têm todos eles uma aparência feminina, cada um bem distinto – as aparências não são semelhantes - aludindo às diferentes etnias humanas, já que cabem todos no mundo de UFHCRAI, referenciando então a bíblia, no trecho que diz: "E, abrindo Pedro a boca, disse: Reconheço por verdade que Deus não faz acepção de pessoas" (Atos 10:34). Na imagem é como se os anjos protegessem o Criador, sua escolta, seu séquito.

Além dos anjos, um outro personagem acompanha o Criador e que pode ser visto na figura 16, imediatamente acima e atrás do anjo de cabelo rubro. Esta outra figura de aparência não humana, é claramente semelhante à de Jeralt



**Figura 16 – Detalhe - Flywolf Hatiskoll.**

obra de Michelangelo. É de fato o Criador – o "deus" – no momento em que cria sua criatura, como se fosse uma obra de arte, sua obra-prima, o principal símbolo de seu mundo.

O Criador, na posição de Deus, mais elevada e acima da imagem de sua criatura, tem em sua mão direita um

Fenrir, porém mais jovial e menos astuta. As diferenças ficam por parte da expressão de seus olhos, sua estatura e o fato de também possuir asas e auréola.

Este é Flywolf Hatiskoll, o alter ego de Fenrir<sup>8</sup>: os dois personagens, Jeralt/Flywolf, seriam "duas partes de um todo", duas personalidades de uma mesma criatura. Uma parte sagrada, divina, seria apresentada como Flywolf, e outra profana, mundana, brincalhona como Fenrir, separadas para demonstrar a duplicidade da vida humana em uma condição barroca, uma vez que todos nós somos alimentados pelo pensamento dogmático do cristianismo na dicotomia entre o sagrado e o profano. Apenas duas visões, dois pontos de vista em relação ao mesmo personagem, sem necessariamente um ser o bom e o outro o mau. Flywolf então assiste – na posição de mais um dos anjos do Criador – à criação de sua contraparte, a qual levará bem mais destaque ao longo da série, justamente a parte mundana, a parte mais humana. Eles agora estão separados, mas futuramente poderão vir a se unirem. Flywolf leva, em uma de suas mãos, uma bandeira com um símbolo que seria o emblema do Criador, exatamente o símbolo que tomo como minha logo – uma delas; é ele então o seu/meu porta-voz, principal representante, o anunciador do mundo de UFHCRAI. Seu nome é autoexplicativo: "Flywolf", lobo voador em inglês, já seu sobrenome, Hatiskoll, é outra referência mitológica: Hati e Skoll, dois lobos gigantes da mitologia nórdica. Ambos gestados por uma giganta na paternidade de Fenrir, que, por meio de Loki, o deus da trapaça, ganharam a habilidade de voar e passaram a perseguir o sol e a lua a fim de devorá-los – Hati persegue a lua e Skoll o sol, o que daria início ao *Ragnarok*, ou juízo final<sup>9</sup>.

Jeralt Fenrir, na posição de Adão, está mais rebaixado, deitado em cima de uma nuvem com uma expressão que poderia ser traduzida como de tranquilidade indiferente – um deboche, se preferir; outra sensação ou reação não poderia ter, já que é este o "momento sublime", nada mais do que sua própria criação, seu nascimento, sua existência.

---

<sup>8</sup> Antes da concepção de UFHCRAI, já havia desenhado diversas figuras de lobos; algumas bípedes humanoides, outras quadrúpedes e aladas, e dava a todas o nome genérico de "Kaxorrão". Eram todos o mesmo personagem em "versões diferentes".

<sup>9</sup> Mitologia nórdica, também chamada de mitologia germânica, mitologia viking ou mitologia escandinava, é o nome dado ao conjunto de religiões, crenças e lendas pré-cristãs dos povos escandinavos, especialmente durante a Era dos Vikings, cujo conhecimento chegou aos nossos dias principalmente através das Eddas islandesas do séc. XIII. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Mitologia\\_n%C3%B3rdica](https://pt.wikipedia.org/wiki/Mitologia_n%C3%B3rdica) consulta em 10/06/15

O fundo amarelo original do papel, além de servir como auxiliar na confecção, na aclimatação da imagem – uma vez que é uma cena em um dia brilhoso, ensolarado –, também é aproveitado para compor a espécie de aura, brilho em torno do Criador e de seus anjos. São figuras com características divinas, das quais pendem elementos reluzentes, elementos que insinuam sua grandeza, aqui expressa como uma bola de fogo. Tal imagem é, pois, uma demonstração da grande energia vital de Ogeid, o Criador. A cor amarela ainda, em detrimento do céu azul, permitiu o surgimento de inesperados tons esverdeados no céu da criação, demonstrando o caráter imprevisível e experimental de UFHCRAI, evidenciando o aprendizado e a descoberta com a experiência prática do desenho e dos materiais.



**Figura 17** – Detalhe – Ogeid segurando uma corda e o anjo que acena com o polegar.

A ironia surge presente em vários pontos da imagem: o Criador segura em sua mão esquerda uma corda a qual não deixa ver sua outra extremidade, é o seu meio de apoio para se manter suspenso no ar. Se ele é um deus, a imagem apresenta uma redundância, pois no mito não precisaria desse reforço, cujo objetivo é a indicação de um semideus ou um "deus humano"<sup>10</sup>.

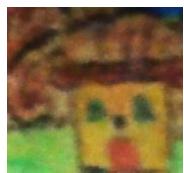
Os anjos são mulheres nuas numa iconografia comum e já assimilada de imagens religiosas que são representadas com aparência de crianças nuas, o que a meu ver dão a ideia de pureza. Paradoxalmente apresento em uma maneira de ironizar essa pureza dos anjos, pureza que poderia estar também em mulheres nuas, imagem comumente associada à profanação, à imoralidade, e que dificilmente apareceria em uma imagem de cunho religioso tradicional. Um desafio ao olhar, um deslocamento através de uma maneira de surpreender e atiçar o espectador. Uma forma então de misturar o puro com o profano.

<sup>10</sup> A ideia de deus humano é reforçada pelas roupas do Criador: são, por ventura, uma reprodução, uma referência, àquelas as quais usava no momento da produção da imagem, assim como é em todas as representações de Soriedem Ogeid. Mais uma demonstração da autorreflexividade incrustada na obra.

Um dos anjos acena ao espectador levantando o polegar, num momento de descontração, em um comprovante do caráter irreverente da obra. O sol tem uma expressão cômica, como se risse desdenhando e negando sua luz à cena que assiste. Truncando elementos e conceitos entre as duas imagens das figuras 13 e 14, apresento Fenrir, que possui uma pequena folha tapando o que seria sua genitália, contrapondo o que na imagem de inspiração, a genitália de Adão, está à mostra. O estilo de desenho das nuvens e das montanhas ao fundo – ou mesmo do sol que sorri – pode dar uma noção de infantilização, contrastando com a complexidade da imagem principal. Intencionalmente uma ironia em relação ao acabamento bastante detalhado e realista de pinturas religiosas, dificultando a assimilação da ideia por uma proposta diferenciada na busca do incomum, com a qual os espectadores provavelmente não estão muito acostumados.



**Figura 18 – Detalhe – O sol sorridente.**



**Figura 19 – A casa de Fenrir.**

Os elementos restantes da imagem são uma pequena casa no canto inferior direito da ilustração – a casa, o abrigo destinado à criatura em sua primeira aparição – e um conjunto de estrelas no canto superior esquerdo caracterizado como o Cruzeiro do Sul conforme indica o astrônomo Paulo César Pereira citado por Tatiane Leal:

Ela foi muito importante no tempo das grandes navegações, no século 16, em que os europeus saíram em busca de novas terras e chegaram a lugares como o Brasil. Sabe por quê? Ao olhar para essa constelação em forma de cruz, que só pode ser vista no hemisfério Sul, os navegadores conseguiam localizar... a direção Sul! “Se prolongarmos o braço maior da cruz quatro vezes no sentido cabeça-base da cruz, encontramos o pólo Sul celeste. Caso tracemos uma linha vertical a partir dele até o chão, achamos o ponto cardeal Sul”, explica Paulo Cesar Pereira. Apesar de ser a menor das 88 constelações que podem ser vistas da Terra, o Cruzeiro do Sul teve uma importância enorme na história das navegações. (LEAL, 2009).

Apesar da importância astronômica, náutica e geográfica de tal constelação, a única explicação – ou a melhor – para a presença de tais estrelas na composição, de fato está relacionada ao time de futebol Cruzeiro Esporte Clube, do qual sou torcedor. São os aspectos e gostos pessoais surgindo na

obra, um pouco de mim, de minhas preferências e cotidiano introduzidos na narrativa, mesmo não tendo uma ligação direta com ela e/ou com a história inventada. O Cruzeiro do Sul, como emblema de minha cultura popular, ganhou ênfase não apenas nesse trabalho, mas pelo deslocamento espaço-temporal possível de ganhar e ampliar para novas significações.



**Figura 20 – Detalhe – O Cruzeiro do Sul como adorno da cena.**

Sendo então Jeralt Fenrir o personagem principal de UFHCRAI, e a história, meu suposto diário de imagens autorreflexivo, podemos concluir que Fenrir também compartilha um pouco – ou muito – da minha personalidade. Minha imagem espelhada também estaria nele, talvez até mais do que no próprio Criador, o qual estaria disfarçando e camuflando a verdadeira identidade do autor dentro da obra. Ambos seriam, portanto, a mesma pessoa, ou aspectos da personalidade de uma mesma pessoa, no caso, eu mesmo. Algo que ironicamente pode ser entendido como a explicação católica de uma referência à Santíssima Trindade, o uno e trino deus, aqui representado pelas figuras de Soriedem Ogeid (pai), Jeralt Fenrir (filho) e Flywolf Hatiskoll (espírito santo).

Eis, portanto, a primeira figura de uma extensa série, de um universo mitológico próprio, o qual, por ser uma história que tem pretensão de possuir um caráter épico, epopeico, como um bom livro cheio de fantasias fabulosas, é dividido em capítulos, ou atos. Mesmo não possuindo textos, UFHCRAI é um livro, uma enciclopédia:



**Figura 22 – Zé Doxikeyro, o Espírito de Porco (detalhe).**

#### Ato 1, "Gênesis":

Onde a principal referência é a história de Adão e Eva. No paraíso de Soriedem Ogeid, Jeralt Fenrir, o Elemento Masculino, o Adão, possui a

companhia de Doguete Merigold, o



**Figura 21 – Doguete Merigold, o Elemento Feminino (detalhe).**



**Figura 23** – Os frutos "liberados" (detalhe).

Elemento Feminino, A Eva. O personagem é uma cadela, também concebida antes de UFHCRAI; já era a companheira de Fenrir quando este ainda atendia pelo nome de Kaxorrão e era aceito como um cachorro. Seu nome e espécie, porém, se mantiveram: Uma mistura da palavra *dog* – cão em inglês – com o sufixo *ete* – vedete, garçonete, tiete.

Merigold é outra referência à série *The Witcher*, Triss Merigold, uma das companheiras e amantes do bruxo Geralt. A companheira de Fenrir – nunca demais salientar o fato de se tratar de um lobo – é uma cadela, e não uma loba, demonstrando o caráter intrigante de UFHCRAI.



**Figura 24** – Os frutos proibidos (detalhe).



**Figura 25** – Bizness Man (detalhe).

Ela é criada ironicamente a partir do rabo de Fenrir, e ambos são seduzidos a experimentarem do fruto proibido<sup>11</sup> (drogas, entorpecentes) por Zé Doxikeyro, O Espírito de Porco; como o codinome mesmo sugere, um porco, representando a figura da serpente, sendo então traiçoeiro e desleal. UFHCRAI, portanto, rompe com a tradição das histórias infantis, colocando o lobo como mocinho e o porco como vilão. A traição é descoberta, e o Criador expulsa os três personagens do paraíso.

## Ato 2, "Nas Terras Inferiores":

Fenrir deixa de ser Adão e torna-se Moisés. Ao ser expulso do paraíso



**Figura 26** – Fenrir e outros animais trabalhando na indústria (detalhe).

<sup>11</sup> Os frutos "liberados", aceitáveis do paraíso em questão são produtos comuns da sociedade consumista do mundo vigente – refrigerantes, aparelhos eletrônicos, chocolate, dentre outros. Exatamente aquilo que me agrada, a autorreferenciação sempre presente.



**Figura 27** – Ogeid utilizando a alavanca para abrir o rio (detalhe).

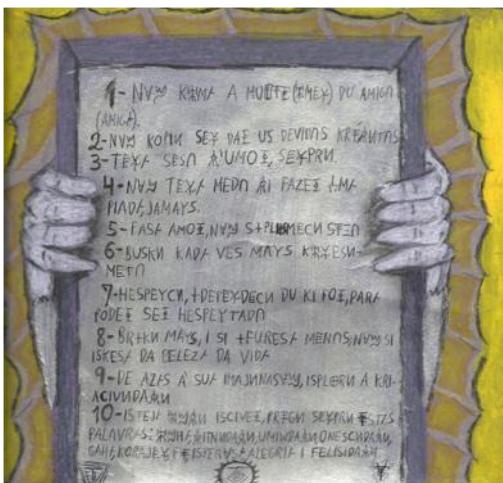
fogem, mas são perseguidos por Bizness Man e seu exército devido à delação de Zé. No meio do caminho da fuga surge um rio poluído impossibilitando a passagem.

junto de Doguete e Zé, ele vai parar nas "Terras Inferiores" – inferior ao paraíso, equivalente à Terra – aonde é capturado pelo governante vigente, Bizness Man – de business, negócio, empresa, em inglês, sátira aos grandes empresários. Fenrir e os outros são escravizados para trabalharem na indústria. Além deles, todos os trabalhadores são animais, enquanto que o patrão e seus seguranças são humanos. Uma forma de demonstrar a pureza dos animais em detrimento da tirania e corrupção do homem manipulador. Os animais se revoltam, liderados por Fenrir e



**Figura 28** – Fenrir prestes a atravessar o rio poluído (detalhe).

O Criador então entra em ação: de uma sala em seu paraíso, ele abre o rio por meio de uma alavanca e ajuda os animais a fugirem. Quando é a vez dos inimigos passarem, ele o fecha matando-os. Ogeid em seguida apresenta a Fenrir os mandamentos, as leis que devem ser seguidas pelos animais. Tais mandamentos são ideias pessoais, irônicas, facilmente questionáveis e contestáveis, e jamais uma verdade absoluta.



**Figura 29** – Os mandamentos escritos em códigos (detalhe).

A história de Moisés, portanto, servindo de alegoria para uma crítica social, um bom exemplo da mescla do clássico com o contemporâneo, uma crítica ao consumismo que polui rios e transforma as pessoas em máquinas de produção.



**Figura 30** – O Cafofo do Malukéden é inundado (detalhe).



**Figura 31** – Jeralt Fenrir é salvo por um dos anjos (detalhe).

### Ato 3, "Reviravolta":

Fenrir agora é Noé; após tudo estar resolvido em relação aos mandamentos. Ogeid vai ao banheiro e, ao dar a descarga, surge um problema que faz a água inundar o seu paraíso e chegar até onde estão os animais, causando um dilúvio. Eles são salvos pelos anjos que os levam até o paraíso, "O Cafofo do Malukéden", o bom filho à casa torna e, em seu palácio o Criador levanta de seu trono e pede desculpa a Fenrir ajoelhando-se – um deus que erra e reconhece – convocando-o para uma nova aventura, a fim de trazer um encanador para consertar a descarga, que mora em um "universo paralelo". Para isso, ele e os outros animais constroem uma arca que na verdade é um zepelim de chumbo – referência à banda de rock *Led Zeppelin* – para atravessar o portal que dá acesso ao tal universo. Jeralt parte para a expedição ao lado de Doguete e outros 11 animais, totalizando 13 elementos, uma referência a Cristo e os apóstolos.



**Figura 32** – Soriedem Ogeid pede perdão a Fenrir (detalhe).



**Figura 33** – O zepelim de chumbo, a arca moderna (detalhe).



**Figura 34** – O zepelim atravessando o portal para o mundo paralelo (detalhe).

#### Ato 4, "O Companheiro Distante":

Ainda em produção, a bíblia, a vertente erudita, deixa de ser o carro-chefe da narrativa, a qual, agora, apresenta o lugar para a vertente pop, representada pela franquia de videogames do personagem Mario Bros, que foi a principal referência para este capítulo, com nomes, personagens, elementos e cenários inspirados em seu universo. Este capítulo marca a mudança de formato dos desenhos; antes todos em tamanho A2, agora os formatos são dos mais variados. Um desafio a mais para manter a qualidade e fazê-los dialogar com os trabalhos mais antigos, além de novas experiências: experimentações com o papel dobrado para conduzir, direcionar a narrativa, deixando o trabalho mais

próximo de um folder ou pôster, de uma publicação do que de um quadro ou uma tela, o que expande o leque de possibilidades de apresentação, de exposição da obra. Uma maneira de variar, sair da rotina, fazer algo diferente. UFHCRAI é um conjunto de telas, e também um projeto de publicação.



**Figura 36** – A traição da princesa Pineapple (detalhe).

Os animais passam pelo portal e chegam ao novo mundo, porém não encontram o encanador, chamado Marildo e são capturadas novamente pelos detentores do poder local. Jeralt Fenrir encontra Marildo na prisão, mas este não quer ajudar por sua decepção: a princesa a quem dedicou sua vida a proteger, o traiu, cortando seus bigodes (de onde vinha sua força) e se deitando com o rei tirano, referência à história de Sansão e Dalila, demonstrando que a fonte bíblica não secou totalmente. Tal rei surge na prisão e mais tarde pede para que o povo escolha qual dos dois deve ser executado e qual deve ser libertado.



**Figura 35** – Marildo, claramente inspirado no personagem Mario Bros.

Fenrir, agora, adquire também características de Cristo, uma vez que ele é o escolhido para a execução. O lobo, contudo, é salvo pelo próprio encanador, que muda de opinião após ouvir uma voz pedindo ajuda em seu subconsciente, que lhe faz

refletir. O dono da voz não é revelado, apenas um par de olhos, que incentiva Marildo a enfrentar os soldados e libertar antes os outros animais, os quais ganham poderes especiais dados por Marildo para também enfrentarem os inimigos. Todos se unem para invadir o castelo e confrontar o rei Bolsa, a quem Marildo exige um acerto de contas. Fenrir, portanto, divide o protagonismo com o encanador.



**Figura 37 –** O rei Bolsa pede para que o povo escolha quem deve ser libertado (detalhe).



**Figura 38 -** Os "olhos misteriosos" fazem Marildo mudar de ideia.



**Figura 39 –** Marildo, juntamente com seu companheiro Lagartoshi, salva Fenrir da morte (detalhe).

Além destes quatro atos, os quais obedecem rigorosamente a uma sequência, e recebem o subtítulo de "A Epopeia do Lobo Jeralt Fenrir", UFHCRAI também apresenta uma série paralela, chamada de "Soriedem Ogeid na Terra de Hepika" com uma outra história e outros personagens a exceção do próprio S. Ogeid. Tal série apresenta-se como uma narrativa anterior à da série principal,

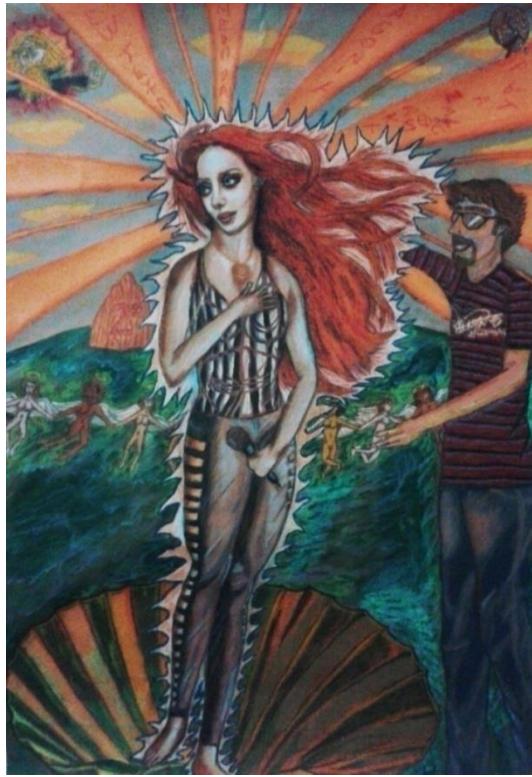
onde Ogeid ainda não é o Criador, ou seja, quando Jeralt Fenrir e o Cafofo do Malukéden não existiam. A história seria, então, justamente a trajetória de Ogeid até adquirir o poder divino, já que, antes disso, era um humano normal.

O trabalho tem um foco diferente: o humor, o deboche, a sátira, a ironia, foram deixados um pouco de lado, mas a autorreflexividade, como se nota, ainda é bastante presente, sendo que ainda há um personagem para me representar, tendo dessa vez mais destaque; Ogeid é definitivamente o protagonista desta série, a qual além de referências bíblicas, pega também – e até mais – influências de mitologias das mais variadas como a grega e a romana. Outra forte influência é a do universo rock'n roll: personagens com visual roqueiro, roupas pretas, longos cabelos e instrumentos musicais realmente inspirados na aparência de músicos dos quais sou fã.

Novamente o contemporâneo e o antigo são colocados frente a frente para se debaterem: Figuras caracterizadas como "deuses", com auras em torno de seus corpos e ao mesmo tempo roupas modernas. O caráter épico e grandioso talvez seja mais acentuado, já que há uma maior preocupação com a beleza da imagem, a contemplação, a veneração, com o refinamento de expressões e componentes do cenário, com a aplicação de cor, com relação às imagens que serviram de base, dentre elas *O Nascimento de Vênus* de Botticelli (1483).



**Figura 40 – BOTTICELLI.** *O Nascimento de Vênus*. Óleo sobre tela, 1483.



**Figura 41** – *O Despertar de Monny, a Amável*. Técnica mista sobre papel, 2015.

Não há, pelo menos até o momento, antropomorfismos e personagens cartunizados bem característicos da série principal. Como pode ser visto na primeira imagem produzida de tal série, intitulada "O Despertar de Monny, A Amável":

O suporte de cor originalmente laranja nos apresenta uma figura central em uma pose bem semelhante à de Vênus na pintura de Botticelli. Além disso, sob seus pés também há uma concha, todavia, ao invés de estar nua, veste roupas que não condizem com uma deusa romana. Esta é Monny, a Vênus adaptada do universo de UFHCRAI, elucidando o desejo de colocar figuras clássicas em outros contextos, em uma visão mais contemporânea, uma deusa contemporânea.

Monny é a Vênus da cultura pop, uma vez que faz alusão à deusa romana do amor, justifica seu codinome, "A Amável". Monny é justa, acolhedora, protetora, gentil, uma espécie de conselheira de Ogeid, a quem ele tem lealdade e até devoção como súdito, um cavaleiro aos seus serviços. Monny é a musa de Ogeid, referenciando, portanto, o conceito de musa na mitologia grega:

As Musas eram filhas de Júpiter e Mnemónise, ou Memória. Do mesmo modo que as Graças, têm seu lugar no Olimpo, nas reuniões, nos banquetes, concertos, divertimentos dos deuses. [...] Segundo Hesíodo, são em número de nove e, tanto na Terra como no Olimpo, cada uma tem suas atribuições, que, se não são distintas, pelo menos são determinadas. [...] Eram-lhes oferecidos sacrifícios em várias cidades da Grécia e da Macedônia. [...] Ninguém venerou-as tanto quanto os poetas, que nunca deixam de lhes dirigir uma invocação no início de seus poemas. (COMMELIN, P, 1997, p.77-79)

Monny é a principal inspiração que influencia Ogeid a criar seu próprio mundo. Na figura 41, recursos como a aura branca e os raios luminosos saindo de sua cabeça evidenciam a sua importância, seu ar de divindade, bem como a fileira de anjos de mãos dadas ao fundo. Um acontecimento importante: depois de muito tempo, Monny é despertada de seu longo repouso dentro da concha, por seu pai Godmetal, o responsável por levar Ogeid – jovem sonhador de grande capacidade imaginária, desiludido de seu mundo – ao chamado “mundo imaginário”, no qual todas as perguntas sem respostas podem ser atendidas, o mundo da fantasia onde sonhos podem se tornar realidade.

Godmetal é o deus supremo de tal mundo, a figura que surge no canto superior esquerdo, observando e aprovando a sua intervenção, o seu plano: despertar Monny para que pudesse servir de mestra para Ogeid, rumo ao poder divino. Ogeid então referencia o seu humilde “presente”, em uma posição próxima à da figura a direita da Vênus de Botticelli, apesar de suas funções serem bem distintas.

Monny tem em sua mão esquerda um microfone, aludindo claramente à música, já que o personagem tem sua aparência inspirada em uma cantora da qual sou fã. Seu próprio nome revela isso: Monny vem de Simone Simons, vocalista da banda de Heavy Metal holandesa “Epica”. A ideia de musa ganha uma conotação a mais. Outros elementos do desenho aludem a títulos de canções desta banda. A figura no canto superior direito trata-se de uma lua com rosto, que chora e grita; uma referência à música “Cry For The Moon” – a palavra “cry” pode significar tanto “chorar”, quanto “gritar”. Dentro dos raios luminosos há uma inscrição com os códigos: “eu tenho medo da agonia fantasmagórica”, a banda em questão tem uma música e um CD com o título “The Phantom

Agony". A pedra ao fundo, com o número 2 em ordinais, remete à canção chamada "The Second Stone".

Balões de diálogo chegam a aparecer nessa nova série, o que deixa UFHCRAI com mais aspecto de quadrinhos, demonstrando o caráter "mutagênico" do trabalho. Acrescenta-se também a ideia de superpoderes, com os personagens liberando magias, raios de seus corpos exatamente como personagens de quadrinhos e animações, sobretudo japonesas, grande inspiração para este prólogo.

Como pode ser visto, mais uma vez penetramos nos meus gostos particulares, dessa vez homenageando minhas principais referências musicais, personagens inspirados em integrantes de bandas de rock, com destaque para a vocalista, elevada à categoria de deusa, de musa, devido a sua beleza e talento em questão; uma maneira de alimentar possíveis obsessões e paixões criando personagens que partilhem características de pessoas reais e de personagens mitológicos.

## **OUTROS CAMPOS DE RELAÇÃO**

A ideia de um universo mitológico próprio talvez dialogue com a do poeta, pintor e ilustrador William Blake (1757-1827), o qual criou universos com seus próprios personagens, sua iconografia pessoal, em um tom visionário questionador. Sua obra flerta com o místico, uma vez que relatou ter visões de espíritos e anjos. Naturalmente inconformado e contestador, para alguns era visto como louco.

Os aspectos de sua complexa obra, a qual apontava a crueldade e a dominação embutidas nas formas de pensamento criadas ao longo do tempo no campo da religião, da ciência e da arte, aplicam-se bem aos tempos atuais:

A natureza profética de Blake, a força com que impõe uma visão que é indelevelmente sua, advinda da sua imaginação, mas que comunica, atrai o leitor para seu universo próprio, convencendo-o de sua coerência - essa força imaginativa tem um apelo especial em um tempo como o nosso, no qual as utopias parecem se enfraquecer e a capacidade de vislumbrar algo de radicalmente outro vai se retirando do horizonte mental dos indivíduos, mesmo, e principalmente, daqueles acostumados a habitar outros mundos ficcionais, outras épocas e outras culturas. (DURÃO apud SANTOS, 2009, p. 13).

O contato com a leitura de imagens e textos de William Blake me apresentaram identidades e semelhanças às novas realidades que às vezes parecem ser necessárias. Como salientado anteriormente, encontrei neste autor o que buscava em novas possibilidades de análise, novas visões, novas formas de pensamento e de, finalmente, se chegar a um resultado. Novos caminhos que fujam do habitual, do padrão imposto por aqueles que detêm o poder, o que, consequentemente, cria uma tola e desnecessária homogeneidade de idealização, que reprime e hostiliza os que não querem fazer parte dela.

Aqueles que pensam e fazem diferente da esmagadora maioria comumente são chamados de loucos e subestimados. Todavia, a loucura me agrada, UFHCRAI é uma loucura convicta e tem prazer em sê-la, pois, ser uma normalidade não seria o bastante. UFHCRAI não quer ser padronizado, classificado ou rotulado, ainda que, ao ser analisado ou simplesmente conhecido, acabe automaticamente sendo-o.

Em linhas gerais, esse é o movimento que

[...] William Blake [...] percebe na forma de existência por ele denominada de "circunferência", forma de existência histórica do homem ao longo dos séculos. No domínio da circunferência, a percepção humana é reduzida aos cinco sentidos, o pensamento é restrito à lógica racional e científica e a imaginação é cerceada pelo que o poeta chama de arte "oficial", uma forma de arte preconizada pelas classes dominantes política e economicamente como a verdadeira arte, a ser apreendida por todos que almejam ao estatuto de artista. Nesse domínio são criadas as leis da religião, da ciência e da arte, prescritivas da uniformidade de comportamento e da lógica que caracterizam esses sistemas de pensamento históricos. (SANTOS, 2009, p. 18-19).

O trabalho de Blake parece querer romper com as tradições em vários aspectos, algo semelhante à UFHCRAI, onde aludo às tradições para criar novas visões, novas perspectivas. A obra poética de Blake, tendo como exemplo a obra denominada *Jerusalém a Emanação do Gigante Albion* (1804-1820), provavelmente pretende também apresentar uma nova visão, uma maneira, uma possibilidade, uma alternativa às formas de pensamento dominantes, uma tentativa de superá-las, conduzir ou até desafiar o leitor a uma suposta reflexão por meio de uma confusa ficção, com locais e personagens aludindo a elementos do mundo real, aludindo a experiências vividas pelo autor, uma "abertura das portas da percepção" (SANTOS, 2009, p.25). Talvez um trabalho ainda mais pretensioso que UFHCRAI, já que não quero superar nenhuma forma de pensamento, apenas introduzir uma nova. Blake utiliza-se ao mesmo tempo do texto e imagem para compor sua mitologia, diferentemente de UFHCRAI que consiste apenas de imagens, dificultando propositadamente e em maior escala sua compreensão, já que UFHCRAI é de fato uma confusão.

O fato de não haver texto conduz consequente e inevitavelmente a uma interpretação narrativa, ou seja, a uma maior interatividade, maior aproximação entre autor e espectadores. Experimentações em sala na apresentação deste trabalho levaram-me a ações de incorporação dos personagens inventando vozes, posturas e movimentação, o que fez a série flertar com a performance, demonstrando mais uma vez a sua grande dimensão, suas várias possibilidades de desdobramento. UFHCRAI também é teatro, encenação. Outra proposta criada foi a de gravação de vídeos, filmando os desenhos, e

narrando os acontecimentos de maneira cômica, acompanhado de uma legenda, propositadamente em baixa qualidade, pois, como dito anteriormente, UFHCRAI flerta com o *trash*, com o tosco, UFHCRAI gosta de ser rebelde e teimoso. Uma sujeira que não deve e não necessita passar por um processo de limpeza.

*Jerusalém a Emanação do Gigante Albion* de Blake, um de seus últimos poemas, acompanha a trajetória do personagem Albion, representante da humanidade de um modo geral, o qual é guiado por Los, ou a "força transformadora" a fim de uma mudança em sua capacidade de percepção. Um paralelo então pode ser feito em relação a Soriedem Ogeid e Jeralt Fenrir, uma vez que o primeiro também carrega a ideia de guia espiritual em relação ao segundo, orientando-o e aconselhando-o.

Neste trabalho o artista expõe e aplica seus conceitos em diversos campos como a literatura, mitologia, história, religião, gravura e pintura. Um campo muito rico, que permite diferentes abordagens.

Ao criar um sistema simbólico, religioso e filosófico próprio, a partir de sua leitura "infernal" de instituições como a ciência, a religião e a arte, William Blake abre possibilidades de leitura em Jerusalém a Emanação do Gigante Albion que demandam do leitor interação e a criação de um sistema próprio para se opor ao autoral, em genuína oposição criativa, pois "A Oposição é a legítima Amizade". (SANTOS, 2009, p. 65).

A ideia de se opor mostra-me agradável, uma vez que UFHCRAI é de fato uma oposição às abordagens tradicionais. Quero, com ele, que os espectadores interajam e questionem, em vez de aceitarem o que é apresentado cegamente, podendo obviamente se "oporem a esta oposição".

Blake, de fato, não nega a tradição, mas busca uma releitura dela, uma adaptação de acordo com sua linguagem, com seu universo artístico, uma "desleitura" da tradição, uma distorção da interpretação, utilizando-se do gênero épico, das narrativas bíblicas e ainda da sátira, da paródia.

Ao nos convidar, leitores, a deixar a busca de certezas e confirmações para adentrar o campo da experimentação e da textualidade, o que ocorre por meio da localização e disseminação das marcas identitárias de cada campo do saber, Blake também nos

ajuda na reeducação de nossas capacidades intelectuais e imaginativas. (SANTOS, 2009, p. 52-53).

Sua arte pictórica é inspirada na arquitetura e pintura góticas, na Renascença e nas iluminuras medievais. Suas próprias obras podem ser chamadas de iluminuras, concebidas por meio de gravuras desenvolvidas de maneira única. Sua arte engloba diversas concepções artísticas e poéticas de seu tempo e que parecem não conflitar entre si.

*Jerusalém*, o qual também demonstra influências bíblicas em sua narrativa e simbologia, consiste de cem placas gravadas em cobre, utilizando as técnicas de água-forte e relevo com textos manuscritos, desenhos e iluminuras. O leitor está livre para decidir se seguirá a leitura textual de forma linear ou prestará mais atenção às minúcias de cada placa, às figuras que acompanham e ornam o texto. Vê-se excesso de movimento, de ação, além de riqueza de detalhes; recorrência de figuras humanas, na maioria das vezes, nuas, com linhas e traços fortes, membros torneados e atléticos, partes do corpo representadas de forma expressionista, representações dramáticas e teatrais. Além de seres superiores, divindades, imagens de natureza, animais e vegetação, figuras híbridas, antropomorfismo, o oceano, os astros, instrumentos de trabalho. Imagens que, aparentemente, denotam algo "sagrado".

A obra pode ser entendida tanto como um livro, quanto como uma série de telas. A relação entre texto e imagem pode-se dizer ser "complicada", sendo que a ilustração de uma passagem ou personagem pode aparecer em páginas distantes do momento em que ela surgiu verbalmente. Além disso, também ocorrem figuras que não referenciam nenhum elemento do texto, "as ilustrações que não ilustram" (MITCHELL apud SANTOS, 2009, p. 88) e pontuações à primeira vista equivocadas. Assim como, frequentemente, acontece em seus poemas iluminados.

Blake não facilita a leitura, o entendimento de sua obra. Pelo contrário, parece fazer questão de dificultar, de criar empecilhos para que o leitor adentre seu universo. Cria assim, um autêntico desafio, uma luta ao se ter acesso ao seu trabalho, o que contribuiu para sua falta de popularidade à época.

Blake propõe o desenvolvimento de um pensamento imaginativo que não busca a certeza ilusória dos sistemas, mas que mergulha nas contradições e aporias sublimadas pela lógica ocidental e as transforma em uma forma criativa de reflexão artística (SANTOS, 2009, p. 130).



**Figura 42 – Jerusalém.** Placa 47.



**Figura 43 – Jerusalém.** Placa 76.



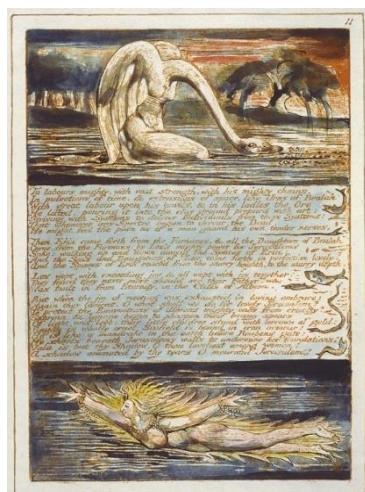
**Figura 44 – Jerusalém.** Placa 6.



**Figura 45 – Jerusalém.** Placa 28.



**Figura 46 – Jerusalém.** Placa 39.



**Figura 47 – Jerusalém.** Placa 11.

Lembrando sempre que UFHCRAI é uma narrativa, e por não possuir textos, depende de certa forma de uma narração para o entendimento pleno, de mim para apresentá-la contando a história aos demais – o que não entendo como uma obrigação, por acreditar em "compreensões alternativas" –, de maneiras mais variadas possíveis; relaciono o processo também às ideias de Walter Benjamin (1892-1940), no que diz respeito à figura do "narrador". Uma vez que

sou além de autor, idealizador e executor, também o narrador original de UFHCRAI; por minha voz os espectadores podem conhecer e melhor entender as questões do trabalho, a história que está sendo contada.

Função tão importante quanto a de criar, é a de contar o que está sendo criado, essa figura que se torna onisciente e onipotente, a única fonte de informação e conhecimento acerca de tal assunto. A matriz do aprendizado, da qual partirão novas interpretações e possibilidades de desenvolvimento, uma figura ao mesmo tempo próxima e distante, que relata sobre assuntos desconhecidos da maioria, podendo fazer tal maioria viajar por lugares diversos, reais ou imaginários e visitá-los mentalmente. Como um adulto que narra uma história para a criança dormir, ou o velho mestre que passa oralmente seu conhecimento milenar para seu discípulo, UFHCRAI é uma profecia.

Narrar sem titubear, demonstrando certeza, segurança no que diz; função que, segundo Benjamin (p. 197-198), estaria em "vias de extinção", uma vez que para narrar é necessário observar e, cada vez, estaríamos observando menos e pior, tropeçando nas próprias palavras. Consequentemente, perdemos a capacidade de trocar e dividir experiências e aprendizados, uma vez que narrar também é trocar experiências, e se compartilhamos mal nossas experiências, então, narramos e relatamos mal. A troca de experiências; capacidade possibilitada de duas maneiras: seja pelo viajante que já rodou o mundo, o que gera o narrador que veio de longe, ou aquele que sempre permaneceu no mesmo lugar, absorvendo o conhecimento como testemunho na comunicação entre gerações, no relato dos mais velhos, mantendo suas tradições, o que gera o narrador sedentário.

Benjamin analisa o fato da decadência da narração e do intercâmbio de experiências em 1936 sendo enfático ao apontar um dos motivos para este fenômeno:

As ações da experiência estão em baixa, e tudo indica que continuarão caindo até que seu valor desapareça de todo. Basta olharmos um jornal para percebermos que seu nível está mais baixo que nunca, e que da noite para o dia não somente a imagem do mundo exterior, mas também a do mundo ético sofreram transformações que antes não julgaríamos possíveis. (BENJAMIN,

1994, p. 198).

Um jornal poderia ser entendido como um veículo de troca de experiências, o qual possibilita o encontro de narrativas, no entanto, à medida que suas notícias tornam-se banais, a narrativa também cai na banalidade. Intercambiamos experiências desnecessárias e inúteis.

Saber narrar, aprender a dividir e compartilhar as experiências: tem-se então mais um dos inúmeros desafios de UFHCRAI. Narrativa que pode muito bem seguir o ideal do escritor Nikolai Leskov, citado por Benjamin de "aceitar o mundo sem se prender demasiadamente a ele" (1994, p. 200). UFHCRAI perambula por diversos mundos e realidades na tentativa de não se prender e nem se apegar a nenhum deles.

A narração tem um aspecto utilitário, aconselhador, uma vez que o conhecimento não se esgota, e ouvir o que o outro tem a dizer sempre gera experiência, seja boa ou ruim. Narrar é uma ação coletiva, fruto da comunicação. Por mais individualistas e automáticos que nos tornemos, ainda precisamos nos comunicar, nos ajudar.

Aconselhar é menos responder uma pergunta que fazer uma sugestão sobre a continuação de uma história que está sendo narrada. Para obter essa sugestão, é necessário primeiro saber narrar a história [...]. O conselho tecido na substância viva da existência tem um nome: sabedoria. A arte de narrar está definindo porque a sabedoria – o lado épico da verdade – está em extinção. (BENJAMIN, 1994, p. 200-201).

À medida que nos tornamos individualistas, deixamos de narrar e passamos simplesmente a informar. Passamos a nos interessar pelo que está próximo, de fácil e rápido acesso, que requer uma verificação imediata, acreditando que, ao dispensar o ato de narrar, não necessitamos maiores explicações. Devido ao excesso e manipulação de informação, deixamos de exercitar sabedoria, optando simplesmente por divulgar notícias repetitivas e muitas vezes fúteis. A narrativa é atemporal, extraordinária e miraculosa, permite diversas interpretações, diferentemente da informação que é automática, instantânea. Uma informação só tem valor enquanto é nova, recente.

Narrar é mais do que relatar; é um artesanato de palavras e de pensamentos, em que se pode escolher a forma como quer falar, o tom, por isso mudo minha voz e linguagem ao narrar a história nos vídeos e performances, criando novas personalidades. Está ligado com o sentimento, com o estado de espírito do orador, que ocultará alguns pontos, exaltará outros e ainda inventará novos, na tentativa de impressionar e prender a atenção do ouvinte. É essa ao menos a intenção da narrativa de UFHCRAI: prender a atenção, podendo, quem sabe, impressionar. A narração é um processo subjetivo, bastante pessoal e único.

Por incrível que pareça, é na morte que o ato de narrar encontra uma de suas principais inspirações, no momento agonizante, em que se faz uma espécie de balanço da vida e relembra-se compartilhando as partes mais marcantes, aquelas que se quer deixar para a posterioridade, na esperança que possam ser recontadas, como mesmo sugere Benjamin (1994), ao dizer que assim o inesquecível aflora em seus gestos e olhares, conferindo ao moribundo uma certa autoridade que qualquer pessoa adquire ao morrer. Tal autoridade estaria na origem da narrativa (p. 207-208). Na maioria das vezes, é depois da morte que surgem as biografias, os relatos históricos verídicos ou ficcionais sobre uma determinada pessoa ou o seu trabalho, suas ações. A narração é o legado oral de uma pessoa que fala em nome de uma comunidade ou de uma época.

Não se percebeu devidamente até agora que a relação ingênua entre o ouvinte e o narrador é dominada pelo interesse em conservar o que foi narrado. Para o ouvinte imparcial, o importante é assegurar a possibilidade da reprodução. A memória é a mais épica de todas as faculdades. Somente uma memória abrangente permite à poesia épica apropriar-se do curso das coisas, por um lado, e resignar-se, por outro lado, com o desaparecimento dessas coisas, com o poder da morte. (BENJAMIN, 1994, p.210).

O temor da morte leva às recordações, ao desejo de narrá-las. Narrar é recordar, pois assim estou me recordando da história que eu mesmo criei, reproduzindo-a oralmente para os demais, para que também possam reproduzir. UFHCRAI é recordação e reprodução, é uma narrativa que extrapola os limites da voz, história narrada também pelas mãos, pelo gestual, pelo lápis, pelas ilustrações e, por que não, também pelos olhos, ouvidos e narinas. Uma narrativa que se utiliza de todos os sentidos, assim como deve ser toda narrativa que se preze. Narrar não se resume a falar.

A narração nada mais é do que uma tradição que vem desde os primórdios da história humana, primeiramente oral, depois escrita, fotografada e hoje digitalizada. Sem ela não teríamos parâmetro de culturas já extintas, nos faltaria parte da história e perdas ao conhecimento. Aliada às imagens não haveria como transmitir conhecimento.

O narrador figura entre os mestres e os sábios. Ele sabe dar conselhos: não para alguns casos, como o provérbio, mas para muitos casos, como o sábio. Pois pode recorrer ao acervo de toda uma vida (uma vida que não inclui apenas a própria experiência, mas em grande parte a experiência alheia. O narrador assimila à sua substância mais íntima aquilo que sabe por ouvir dizer). [...] O narrador é o homem que poderia deixar a luz tênue de sua narração consumir completamente a mecha da sua vida. [...] O narrador é a figura na qual o justo se encontra consigo mesmo. (BENJAMIN, 1994, p.221).

A luz tênue da narrativa de UFHCRAI, certamente, consome a mecha da minha vida, sem receios.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante de toda essa longa explanação acerca deste trabalho singular, o que posso dizer é que de uma forma ou de outra UFHCRAI segue. A história, a epopeia, segue e seguirá por tempo indeterminado e, tão cedo, não pretendo que acabe.

Como conclusão acuso e revelo, admito o alívio. Este alívio em compartilhar – ainda que seja pouco e resumido – o que estava preso na garganta, o que só existia dentro de mim, em minhas ideias. A oportunidade e coragem de tornar conhecido este trabalho, de colocá-lo à prova, ao julgamento, levou-me a apresentar as teorias e pensamentos que o cercam, que o tornam possível, deixando de lado o medo e o receio. Uma grande chance para que até eu mesmo pudesse compreender melhor minhas experiências, ou ter mais convicção e segurança sobre elas para defendê-las, ou ainda para simplesmente falar e comentar sobre aquilo que criei.

Repto que desenhar e ilustrar sempre será um grande prazer. Com o texto, agora escrito e lido, pretendo e acredito poder demonstrar ao menos uma parte do grande prazer que UFHCRAI me proporciona. Sem dúvidas UFHCRAI é prazer incalculável.

Uma forma de ao menos reduzir um pouco da individualidade latente da série, para a “individualidade coletiva”, tornando a autorreflexividade uma identificação para o espectador, ainda que a obra não seja devidamente compreendida. Não me canso de defender a ideia de confundir ao invés de explicar.

UFHCRAI é surpresa, uma vez que, inconscientemente, me levou a lugares e espaços inimagináveis, colocou-me frente a frente com autores e referências que não previa. Não podia imaginar que, ao me colocar na imagem, estaria abrindo um diálogo com Frida Kahlo, ou que as nuances da história, as questões e ideias do projeto, tanto manual quanto teórico, fossem se assemelhar à obra de William Blake em contextos e épocas tão distintos e

diversos. Tais referências criaram uma combinação inusitada ao entrarem em detrimento às referências iniciais; Frida Kahlo pode dialogar com os quadrinhos e as animações cartum. A surpresa é tamanha que me convida a buscar novas leituras, a incrementar o processo, pois passei a perceber a necessidade de estudos sobre a obra de vários autores como, por exemplo, a de Dante Alighieri (1265-1321), com a possibilidade de um futuro capítulo ou ato inspirado na Divina Comédia.

E assim a história continuará: referenciando, homenageando, aludindo a praticamente tudo aquilo que me afeta – me agrada ou desagrada –, que chama à minha atenção. Novas histórias para parodiar, novas situações para ironizar, novas formas para jogar e brincar certamente virão, sempre mesclando o antigo com o novo, na tentativa de surpreender, de chamar a atenção do espectador, misturando cores e técnicas. UFHCRAI é amplo; permite diversas interpretações e adaptações, o que me desperta a vontade de "traduzi-lo" para todas as mídias possíveis. UFHCRAI pode ser quadrinhos, animação, livro, ação performática e, por que não, até peça teatral. As dúvidas obviamente surgirão, mas posso garantir, esforçarei para que continue fantástico, que se mantenha cheio de reviravoltas, e que esteja sempre além de nossa imaginação.

UFHCRAI apresentou-se para mim como necessidade. Ele precisava existir, clamava por isso. Uma necessidade médica, uma automedicação, UFHCRAI é o antídoto que combate em mim o veneno do mundo contemporâneo, do mundo real: a ira, o tédio, o desânimo, o ócio, a fadiga. O desenho é o remédio, a vacina, o soro que uso para me descontrair desse mundo louco. UFHCRAI é alegria, satisfação.

A Fantástica História Cheia de Reviravoltas Além da Imaginação não é outra coisa senão a fantástica história da minha vida. Uma obra de vida. Depois de diversas tentativas neste jogo de definições, criado ao longo do texto, ainda sobrou uma. Poderia dizer ser, pois, a definitiva, aquela que resume e engloba todas as outras e que já estava subentendida desde o início: UFHCRAI nada mais é do que eu. UFHCRAI sou eu e eu sou UFHCRAI. Eu sou todos eles, por

isso chame-me como quiser; Jeralt, Criador, Fenrir, Ogeid, Autor, Flywolf, Narrador, Soriedem, Lobo.

Não garanto que o problema proposto, enfim, foi resolvido, e nem se um dia de fato será, contudo, posso ao menos afirmar que, até o presente momento, isso é, nada mais é do que UFHCRAI.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARENDT, Hannah. **Lições Sobre a Filosofia Política de Kant.** 1. ed. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1993.

BENJAMIN, Walter. *O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov.* In.: **Magia e Técnica, Arte e Política:** Ensaios sobre a Literatura e História da Cultura. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994. (PDF). Disponível em: [http://letrasorientais.fflch.usp.br/sites/letrasorientais.fflch.usp.br/files/BENJAMIN,%20Walter%20narrador%20\(....\).pdf](http://letrasorientais.fflch.usp.br/sites/letrasorientais.fflch.usp.br/files/BENJAMIN,%20Walter%20narrador%20(....).pdf). Consulta em: 21/06/2016.

COMMELIN, P. **Mitologia Grega e Romana.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DUARTE, Alexandre. *Frida: a recriação de si mesma na arte. Café Pra Viajar.* 05 de fevereiro de 2015. Blog. Disponível em: <https://cafepraviajar.wordpress.com/2015/02/05/frida-a-recriacao-de-si-mesma-na-arte/>. Acesso em: 15/05/2016.

DUCHAMP, Marcel. Disponível em: <http://www.wikiart.org/en/man-ray/rrose-selavy-alias-marcel-duchamp-1921>. Acesso em: 13/04/2016.

EGGERT, Jamis (Org.). **[Re] Leituras de Frida Kahlo:** Por Uma Ética Estética de Diversidade Machucada. Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2008.

KAHLO, Frida. Moisés. In.: PARENTE, Belisa. *Da dor afloram obras primas. Revista Zena.* Disponível em: <http://www.revistazena.com.br/belisaparente/materia/da-dor-afloram-obras-primas/attachment/1945-moises/>. Acesso em: 30/05/2016.

LEAL, Tatiane. Estrelas que contam Histórias. **Ciência Hoje.** Site Uol. 23 de março de 2009. Disponível em: <http://chc.cienciahoje.uol.com.br/estrelas-que-contam-historias/>. Acesso em: 10/05/15.

LOIO, Eduardo. **Objecto Escultórico Auto-Reflexivo**. Dissertação (Mestrado em Escultura). Faculdade de Belas Artes. Universidade do Porto. Porto, 2009. (PDF). Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/67709/2/5402.pdf>. Consulta em: 07/06/2016.

MICHELANGELO, Buonarroti. Disponível em: <http://noticias.universia.com.br/tempo-livre/noticia/2012/08/22/960448/conheca-criaco-ado-michelangelo-buonarroti.html>. Acesso em: 01/06/2016.

REMBRANDT. In AGNER, Camila. *Afinal, quem é Rembrandt?* **Venturarte, Um Blog da Arte Jogada ao Acaso**. 16 de julho de 2013. Blog. Disponível em: <https://venturarte.wordpress.com/2013/07/16/afinal-quem-e-rembrandt/>. Acesso em: 12/04/2016.

RISSO, Mercedes Sanfelice; JUBRAN, Clélia Cândida A. Spinardi. **O Discurso Auto-reflexivo: Processamento Metadiscursivo do Texto**. Universidade do Estado de São Paulo/Assis. São Paulo: CNPq, 1998. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-44501998000300015](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44501998000300015). Acesso em: 15/06/2016.

SANTOS, Alcides Cardoso dos. **Visões de William Blake**: Imagens e Palavras em Jerusalém a Emanação do Gigante Albion. Campinas: Editora da Unicamp, 2009.

SOUSA, Maurício. 14 de novembro de 2013. Disponível em: <http://arquivosturmadamonica.blogspot.com.br/2013/11/turma-da-monica-extrana-12-mauricio.html>. Acesso em: 13/04/2016.

TRAVANCAS, Isabel. **O Livro no Jornal**: Os Suplementos Literários dos Jornais Franceses e Brasileiros nos anos 90. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.

VAN-GOGH, Vicent. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Vincent\\_van\\_Gogh\\_chronology](https://en.wikipedia.org/wiki/Vincent_van_Gogh_chronology). Acesso em: 12/04/2016.

VELÁZQUEZ, Diego. Disponível em:  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Las\\_Meninas,\\_by\\_Diego\\_Vel%C3%A1zquez,\\_from\\_Prado\\_in\\_Google\\_Earth-x0-y1.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Las_Meninas,_by_Diego_Vel%C3%A1zquez,_from_Prado_in_Google_Earth-x0-y1.jpg). Acesso em: 12/04/2016.

WARHOLL, Andy. Disponível em: <http://www.gettyimages.com/detail/news-photo/screengrab-of-american-pop-artist-andy-warhol-on-his-cable-news-photo/583733135>. Acesso em: 12/04/2016.

### **Outras referências:**

Disponível em:

<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=legado>. Acesso em: 04/05/2016.

Disponível em: <http://portal-dos-mitos.blogspot.com.br/2012/10/fenrir.html>.  
Acesso em: 05/05/2016.

Disponível em: <http://www.dicionariodesimbolos.com.br/lobo/>. Acesso em: 06/05/2016.

Disponível em: <https://www.bibliaonline.com.br/acf/atos/10/34-35>. Acesso em: 13/05/2016.

Disponível em: <http://portal-dos-mitos.blogspot.com.br/2014/02/skoll-e-hati.html>.  
Acesso em: 16/05/2016.

Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Massacre\\_do\\_Charlie\\_Hebdo](https://pt.wikipedia.org/wiki/Massacre_do_Charlie_Hebdo).  
Acesso em: 17/05/2016.

Disponível em: <http://www.significados.com.br/epico/>. Acesso em: 17/05/2016

Disponível em: [http://the.hitchcock.zone/wiki/The\\_Hitchcock\\_Cameos](http://the.hitchcock.zone/wiki/The_Hitchcock_Cameos). Acesso em: 02/06/2016.

Disponível em: <http://www.luzdaserra.com.br/animais-de-poder-conheca-os-significado-de-cada-um-358>. Acesso: 06/06/2016.

Disponível em:

<http://www.blakearchive.org/exist/blake/archive/object.xq?objectid=jerusalem.e.i.llbk.06&java=no>. Acesso em: 20/06/2016.

Disponível em: <http://gestao3pontozero.com.br/?p=534>. Acesso em: 22/06/2016.